PlayStation®

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

PIRACY

The unauthorised reproduction of all or any game part of this product and the unauthorised use of registered trademarks are likely to constitute a criminal offence. PIRACY harms Consumers as well as legitimate Developers, Publishers and Retailers. If you suspect this game product is an unauthorised copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

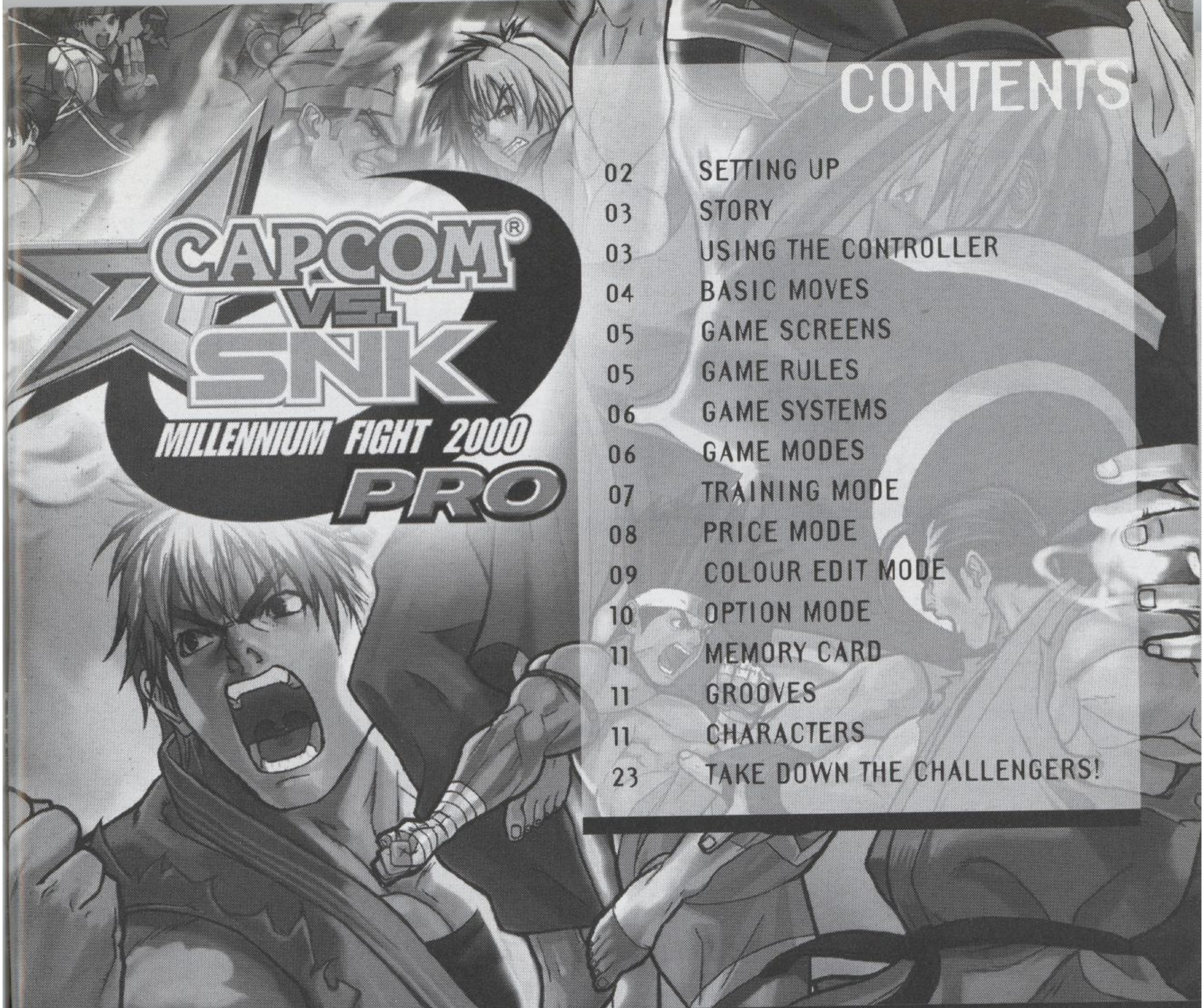
See back page of this manual for Customer Service Nos.

FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Capcom vs SNK Pro © 2002 CAPCOM CO., LTD. Published by CAPCOM EUROSOFT. Developed by CAPCOM CO., LTD.

Library programmes © 1993-2002 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Vibration Function Compatible

SLES-03889



CONTENTS

02	SETTING UP
03	STORY
03	USING THE CONTROLLER
04	BASIC MOVES
05	GAME SCREENS
05	GAME RULES
06	GAME SYSTEMS
06	GAME MODES
07	TRAINING MODE
08	PRICE MODE
09	COLOUR EDIT MODE
10	OPTION MODE
11	MEMORY CARD
11	GROOVES
11	CHARACTERS
23	TAKE DOWN THE CHALLENGERS!

A Special Message from CAPCOM EUROSOFT

Thank you for selecting CAPCOM vs SNK PRO MILLENNIUM FIGHT 2000 for your PlayStation® computer entertainment system. We at CAPCOM EUROSOFT are proud to bring you this new addition to your video game library.

© CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.
CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO.LTD.CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO is manufactured and distributed by CAPCOM CO LTD under license from PLAYMORE Corporation.SNK is a trademark of PLAYMORE CORPORATION.All rights reserved

SETTING UP

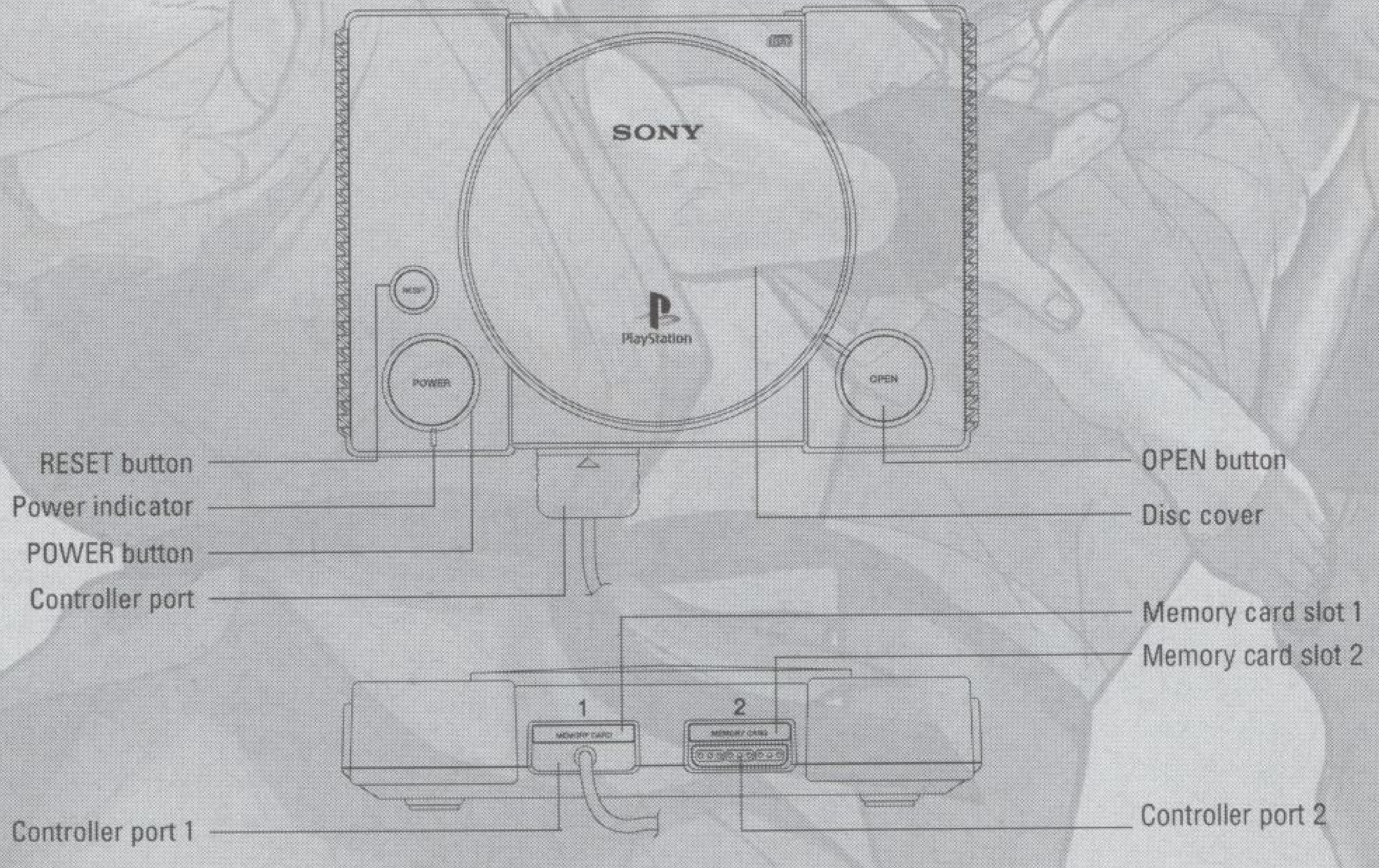
Set up your PlayStation® computer entertainment system according to the instructions in the Instruction Manual. Attach game controllers and other accessories before turning on the power to the console. It is advised that you do not insert or remove accessories once the power is on.

Make sure there is enough free space on your memory card before commencing play. Make sure the POWER button (located on the top of the console) is turned on. Press the OPEN button to open the Disc cover, then place the CAPCOM VS. SNK PRO MILLENNIUM FIGHT 2000 disc into the console with the label side facing up and close the Disc cover. Follow on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

Memory Card

To save game settings and progress, insert a memory Card into Memory Card slot 1. You can load saved game data from the same memory card , or from any memory card containing previously saved CAPCOM ® VS. SNK® PRO MILLENNIUM FIGHT 2000 games.

Do not remove the memory card or turn off the power to the console while data is being saved or loaded. Your game data may be lost if you do. For more information, see Save/Load on page 11.



STORY

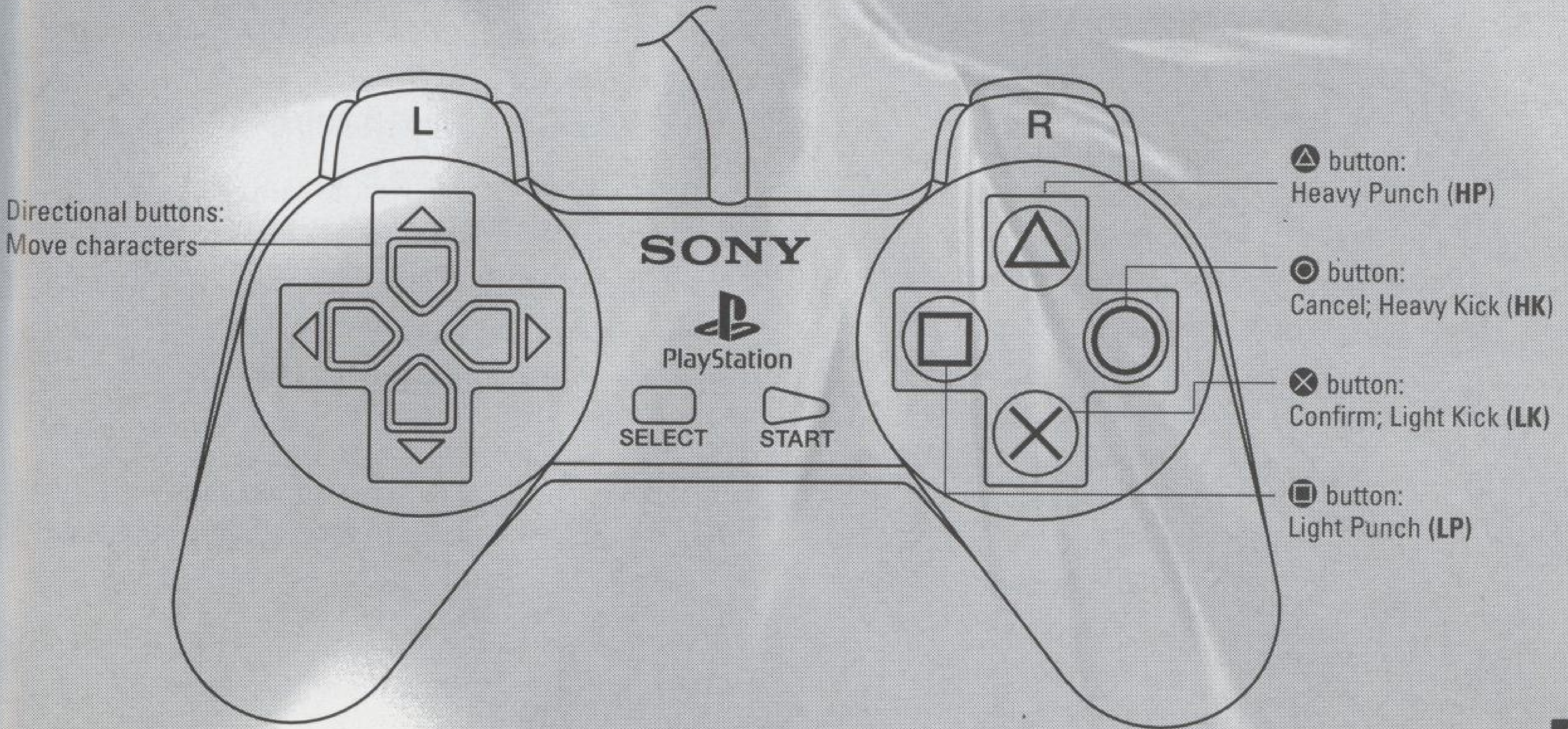
You make the choice - **CAPCOM or SNK**. Just follow your soul!

The year is 2000.

Fighting fans around the world are eager for something new to take hold of the mixed unarmed combat tournaments. In response to these demands a special event has been planned which, jointly funded by the Garcia Group and the Masters Foundation, sweeps away any kind of political or box-office ties. Its title: Millennium Fight 2000.

Prominent fighters sign up to take part and soon people are caught up in the excitement of the upcoming event. Everything is ready, and the magnificent opening ceremony takes place. But nobody has any idea that the omens of destruction are soon to throw the tournament into chaos!

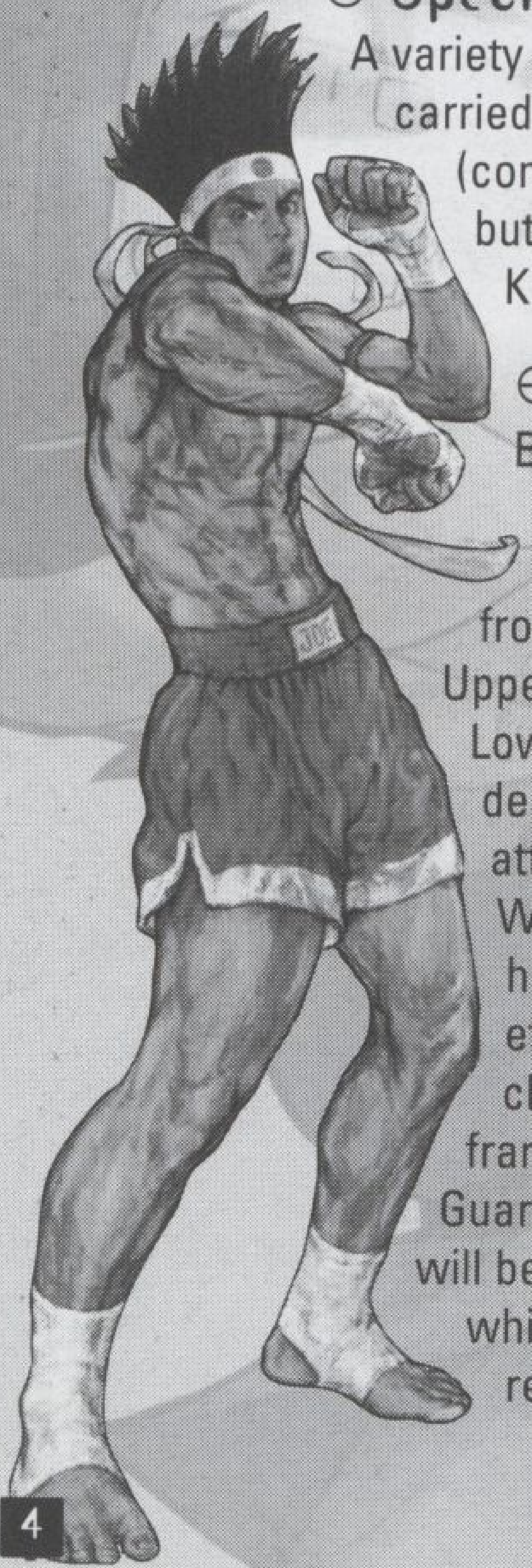
USING THE CONTROLLER



BASIC MOVES

- Normal moves

These are moves carried out using the Punch (icon) and Kick (icon) buttons. The resulting move will vary according to the character's posture when you press the button.



⊖ Special moves

A variety of Special moves can be carried out using commands (combinations of directional buttons + Punch and/or Kick buttons).

⊖ Block and Guard

Block an opponent's attack by pressing the directional button away from the opponent. Use Upper Block (standing) or Lower Block (crouching) depending on the opponent's attack.

When this is about to happen, the blocking effect turns red and the characters Vitality Gauge frame starts to blink. After a Guard Crash, your character will be unable to block for a while until the gauge recovers.

⊖ Super Jump

Press ⬆/⬇ rapidly to jump higher and further than a normal Jump.

⊖ Dash

Press ⬅⬅ or ➡➡ rapidly in the appropriate direction to move faster than a normal walk.

⊖ Throw/Grab

Throw: When near an opponent, press ⬅ or ➡ + Heavy Punch or Heavy Kick button to throw the opponent. Some characters do a grab move instead of a throw.

⊖ Throw Escape

The moment your opponent grabs you, escape by pressing ⬅ or ➡ + Heavy Punch or Heavy Kick button.

⊖ Emergency Dodge

Press Light Punch button + Light Kick button simultaneously for a quick dodge. Use this move to Dodge behind an opponent that's close to your character.

⊖ Dizziness Recovery

If the opponent's attacks cause your character to become dizzy, you can speed up your recovery by pressing a directional, Punch or Kick button continuously.

⊖ Taunt

Press the SELECT button to mock your opponent.

⊖ Tactical Recovery

Press the Light Punch + Heavy Punch buttons while your character is down to delay the time it takes your character to get up again.

Note: The button functions described above are the default settings. They can be changed using the BUTTON CONFIG menu (see page 10).

GAME SCREENS

1. Number of consecutive wins
Shows the number of consecutive wins when two players are playing against one another.

2. Vitality Gauge
Decreases when a character is attacked. If it reaches zero, your character is K.O.'d and you lose.

3. Team members
Displays the members of the team. The characters currently fighting are shown in a larger size.

4. Character names & Ratio Numbers
Displays the names and Ratio Numbers (see page 6) of the characters currently fighting.

5. Timer
Shows how much time is left. The winner is decided when it reaches zero.

6. Super Combo Gauge
Displayed when Capcom Groove is selected (see page 11).

7. Extra Gauge
Displayed when SNK Groove is selected (see page 11.

8. Bonus Message
Where the various messages that appear during play are displayed.

9. Groove Point Gauge
Special gauge used when playing against the computer (see page 6.

Note: Certain TV sets may be unable to display the whole screen.

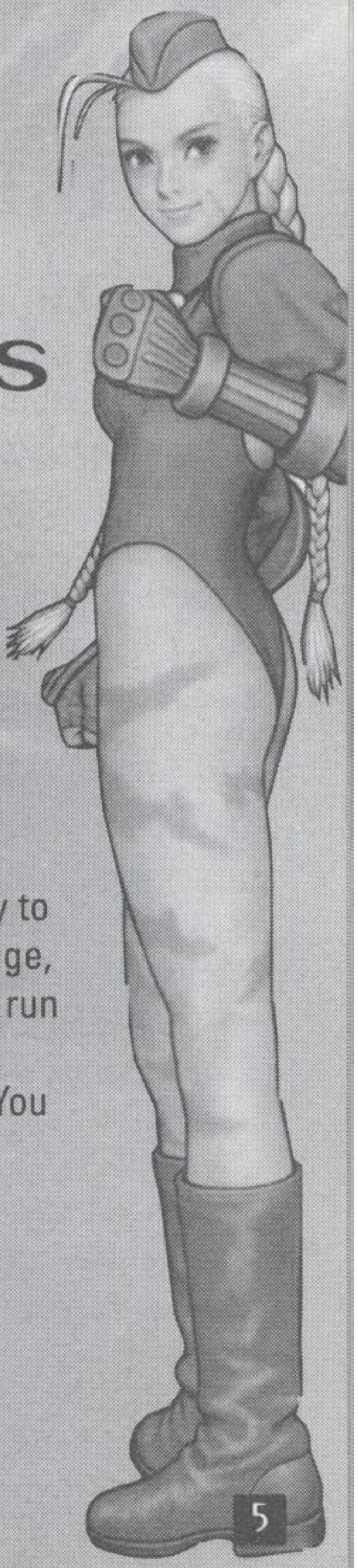
GAME RULES

⊖ Game Rules

An elimination match is played in a series of one-on-one rounds and lasts until one team defeats all the members of the other team. The winner's remaining time and vitality are replenished after each round.

⊖ Winning and Losing

If you reduce your opponent's vitality to zero by attacking and inflicting damage, you win by a knock out (K.O.). If you run out of time, victory is awarded to the character with the most vitality left. You win the match by defeating all the members of the opposing team.



⊖ Draw Game
If both sides' vitality gauges fall to zero simultaneously, the result is regarded as a draw. If a fight is drawn in the final round, the result is declared Game Over for both sides.

GAME SYSTEMS

⊖ Flexible Ratio System
When you select your characters, each is assigned a Ratio Number indicating their strength. The Ratio Gauge restricts the number of players in a team, and characters are selected in such a way that the team's total strength adds up to 4 Ratio Points. This means that the number of characters making up a team will vary.

⊖ Groove Point System
A scoring system for one-player games. During play, your attacking and defensive moves are assessed in real time. There are five ratings – S, A, B, C and D – with S being the best. The rating causes your points score to fluctuate up and down and affects how your score is worked out at the victory screen.

⊖ Finest K.O.
Match your attacks to your opponent's to defeat them and score a Finest K.O., increasing your Groove Points at a stroke.

⊖ Versus Points
The points you win in each mode are referred to by the common name of Versus Points.

GAME MODES

⊖ Starting a game
Pressing the START button while in the Title screen will open the Game Mode Selection Menu. Use the directional buttons to select the desired mode then press the CONFIRM button.

⊖ Arcade Mode
A one-player and two-player mode whereby a second player intervenes during the game. In this mode, your aim is to beat your opponent who is controlled by the computer.

⊖ VS Mode
Two-player only. In this mode, two players can enjoy one-on-one battles. The maximum Ratio Number, stage and other parameters can be changed before starting the game. To use this mode, you must have two controllers plugged into the console.

⊖ Pair Match Mode
A one-player and two-player mode whereby a second player intervenes during the game. In Pair Match mode, you play against a character controlled by the computer, as in Arcade mode. The special feature of this mode is that the Ratio Numbers for each pair of characters must add up to 2.

⊖ Training Mode
A one-player and two-player mode. In this mode, you can practice your moves against a sparring partner, whose settings you can adjust as desired.

Pressing the START button while the game is in progress brings up the Training Mode Select screen. Selecting DUMMY from the Training menu enables you to configure various different settings for your sparring partner (see page 7).

⊖ Price Mode

In this mode, you can check your Versus Points, purchase illustrations and characters, and view illustrations you have purchased (see page 8).

⊖ Colour Edit Mode

In this mode, you can change your character's colours to suit your own preferences (see page 9).

⊖ Option Mode

This mode is used to change the game settings (see page 10).

⊖ Memory Card Mode

This mode is used to control the saving and loading of data (11).

TRAINING MODE

Pressing the START button while playing in Training mode brings up the Training Mode Select screen. You are taken to the Training Menu screen when TRAINING MENU is selected. In this mode, you can freely alter the settings for your own character and your opponent, and practice Special moves, Combos and so forth.

⊖ CONTINUE

Resumes play in Training Mode.

⊖ CHARACTER CHANGE

Returns you to the Character Select screen.

⊖ DUMMY

Allows you to configure the DUMMY settings.

⊖ DUMMY ACTION

Allows you to configure the settings for your sparring partner's moves when NORMAL is selected in the DUMMY option.

⊖ DUMMY GUARD

Allows you to configure the settings for your sparring partner's blocking capacity when NORMAL is selected in the DUMMY option.

⊖ LIFE

This option is only available when SNK GROOVE is selected. It can be used either to set the Vitality Gauge to full or to blinking status when close to empty.

⊖ GAUGE

Allows you to set the status of the gauge.

⊖ EXIT

Returns you to the Title screen.

PRICE MODE

In this mode, you can check the Versus Points you have acquired so far, and use them to buy illustrations and characters.

The illustrations you have purchased can be viewed in the Gallery, and the characters you have purchased can be used in any mode.

⊖ Illustration Shop

In this mode, you can purchase illustrations of the characters featured in the game. Items already purchased or exceeding the value of your Versus Points cannot be selected. If an item is shown with a question mark, first buy the character at the Character Shop and then check again.

Illustrations of new characters become available for purchase. By choosing between CAPCOM and SNK, you can also select two versions of an illustration for the same character.

⊖ EXIT

Returns you to the Price Mode screen.

⊖ Character Shop

You can purchase different versions of the same character: the EX versions, which have different moves, and Challenger versions, which join in the game without warning when you are playing against the computer.

The characters you purchase at the Character Shop can be used in any mode. You will not be able to select characters that have already been purchased or exceed the value of your Versus Points.

⊖ EXIT:

Returns you to the Price Mode screen.

⊖ Gallery

Allows you to view the illustrations you have purchased at the Illustration Shop. To display an illustration, align the cursor with an illustration available on the Illustration List screen and press the CONFIRM button.

⊖ Illustration screen

Displays the selected illustration.

Directional buttons: Move illustration ↑/↓/←/→.

◯ button: Enlarges illustration

✕ button: Restores illustration to normal size (when enlarged). Returns you to the Illustration List screen (when normal size).

Note: Be sure to save your data, as the illustrations and characters you have purchased will not be recorded if you turn the power off or reset the machine without doing saving first.
If you set AUTO SAVE to ON, your data will be saved automatically when you return to the main menu screen.

COLOUR EDIT MODE

Note: To use this mode, you will need a memory card.

In this mode, you can create custom colours for the characters. After selecting the character whose colours you are going to change on the Character Select screen, you are moved to the Colour Edit screen. Two sets of character data can be saved for one character. Characters for which the original colour versions are available have the markers COLOUR 1 and COLOUR 2 displayed in the character window on the Character Select screen in each mode. When these markers are displayed, COLOUR 1 can be selected by pressing Light Punch + Heavy Kick simultaneously and COLOUR 2 by pressing Light Kick + Heavy Punch simultaneously.

Note on colour palettes: Each character is made up of a palette of 15 colours. In each palette, colours are created by adjusting the three colour bars, R (red), G (green) and B (blue).

⊖ COLOUR CHANGE
Controls for palette selection:

To change the colour of your character, first select the palette.

⬅ and ➡ Directional buttons: Select palette

○ button: Confirm

✕ button: Cancel

□ button: Copy palette

△ button: Paste copied palette

⊖ **Controls for RGB bar selection:**
Once the palette to be used for the change of colours is confirmed, the colours are changed by touching the RGB bars.

⬅ and ➡ Directional buttons: Select bar

⬆/⬇ Directional buttons: Change gradation

○ button: Confirm

✕ button: Cancel

□ button: Adjust gradation of whole RGB bar one level down

△ button: Adjust gradation of whole RGB bar one level up

⊖ **DEFAULT COLOUR**: This option is used to select the basic colour for the character. (Make your selection using the ⬅ and ➡ Directional buttons).

⊖ **CHARACTER CHANGE**: Returns you to the Character Select screen.

⊖ **SAVE**: Saves data.

⊖ **LOAD**: Loads data.

⊖ **EXIT**: Returns you to the Main Menu screen.

OPTION MODE

In this mode, you can configure the various different game settings. Selecting GAME OPTIONS from the Option Mode screen allows you to play the game using a variety of different settings.
Use the ↑ and ↓ directional buttons to select the desired option and the ← and → directional buttons to switch between settings.

GAME OPTIONS

DIFFICULTY: Allows you to set the difficulty level for one-player games. Eight different levels are available.

TIME: Allows you to set the time limit for the match.

DAMAGE: Allows you to set the level of damage inflicted in an attack. Four levels are available.

SPEED: Sets the game speed during fighting.

GAUGE: Sets the status of the gauges during fighting.

SOUND: Set the audio output to Stereo or Mono, depending on your TV set.

TEST: Allows you to listen to the game's soundtrack.

GAME MUSIC: Allows you to switch the game soundtrack to your favourite tunes.

RUN/DASH: Allows you to switch the movement of your character during the game to Run or Dash.

DEFAULT SETTINGS: Restores all GAME OPTION settings to their original status.

BUTTON CONFIG (Controller Settings)

BUTTON CONFIG: Changes the button layout used during the game.

VIBRATION: Toggle the vibration function of an Analog Controller (DUALSHOCK) On/Off.

DEFAULT SETTINGS: Restores all the BUTTON CONFIG settings to their original layout.

DISPLAY ADJUST (Screen Settings)

DISPLAY ADJUST: Sets the screen display area.

DEFAULT SETTINGS: Restores the original screen settings.

MEMORY CARD

LOAD / SAVE: Allows you to save current game data or load old game data.

LOAD: Allows you to load old data

SAVE: Saves data such as option settings, records of purchases made in Price Mode, colours created in Colour Edit mode and score rankings to a Memory Card.

AUTOSAVE: Switches AUTOSAVE ON or OFF.

GROOVES

⊖ CAPCOM Groove

The Super Combo Level Gauge system

Your gauge level builds up as you attack. Your Attack Power is upgraded each time you stock up a gauge.

LEVEL 1: Super Combo (uses up Gauge 1) – Command + Light Attack button

LEVEL 2: Super Combo (uses up Gauge 2) – Command + Heavy Attack button

LEVEL 3: Super Combo (uses up Gauge 3) – Command + Light & Heavy Attack buttons (simultaneously)

⊖ SNK GROOVE

Extra Gauge system

Your gauge can be charged using the Gauge Charge action (Heavy Punch button + Heavy Kick button). When the Extra Gauge is full, your Attack Power is upgraded and you are able to use Super Special moves for a certain period of time.

CHARACTERS

In this section, the arrow moves shown are for characters facing right; reverse the left-right arrow moves when characters are facing left.

⊖ LP / HP

Light Punch / Heavy Punch

⊖ LK / HK

Light Kick / Heavy Kick

⊖ Charge

Press the directional buttons in the indicated direction for a few seconds and then press in the next indicated direction.

⊖ LV3 & MAX

The list below shows the conditions for using a LV3 & MAX move for each Groove:

CAPCOM Groove Level 3 Super Combo Gauge is charged.

SNK Groove Vitality Gauge is blinking and Extra Gauge is MAX.

RYU

Special Moves

Hadoken	↓↘→ + P
Shoryuken	→↓↘ + P
Tatsumaki Senpukyaku	↓↙← + K (usable in air)
Shakunetsu Hadoken	←↙↓↘→ + P

Super Combos

Shinku Hadoken	↓↘→↓↘→ + P
Shinku Tastumaki Senpukyaku	↓↙←↓↙← + K
Shin Shoryuken	↓↘→↓↘ + K (LV3 & MAX)

KEN

Special Moves

Hadoken	↓↘→ + P
Shoryuken	→↓↘ + P
Tatsumaki Senpukyaku	↓↙← + K (usable in air)
Ryusenkyaku	←↓↙ + K

Super Combos

Shoryu Reppa	↓↘→↓↘ + P
Shinryuken	↓↘→↓↘ + K (rapidly)
Shippu Jinrai Kyaku	↓↙←↓↙← + K (LV3 & MAX)

IORI

Special Moves

Dark Thrust	↓↘→ + P
Fire Ball	→↓↘ + P
Deadly Flower	↓↙← + P (up to 3 times)
Dark Crescent Slice	→↘↓↙← + K
Dust Gale	→↘↓↙←→ + P

Super Combos

One-For-the-Road Blast	↓↙←↙↓↘→ + P (chargeable)
Maiden Masher	↓↘→↘↓↙← + P

CHUN-LI

Special Moves

Kikoken	←↙↓↘→ + P
Hyakuretsukyaku	K (rapidly)
Spinning Bird Kick	↓ charge ↑ + K

Super Combos

Kikosho	↓↘→↓↘→ + P

ZANGIEF

Special Moves

Double Lariat	PP
Vanishing Flat	→↓↘ + P
Screw Pile Driver	360º motion + P
Atomic Suplex	360º motion + K (near opponent)

Super Combos

Final Atomic Buster	360º motion twice + P
Aerial Russian Slam	↓↘→↓↘ + K

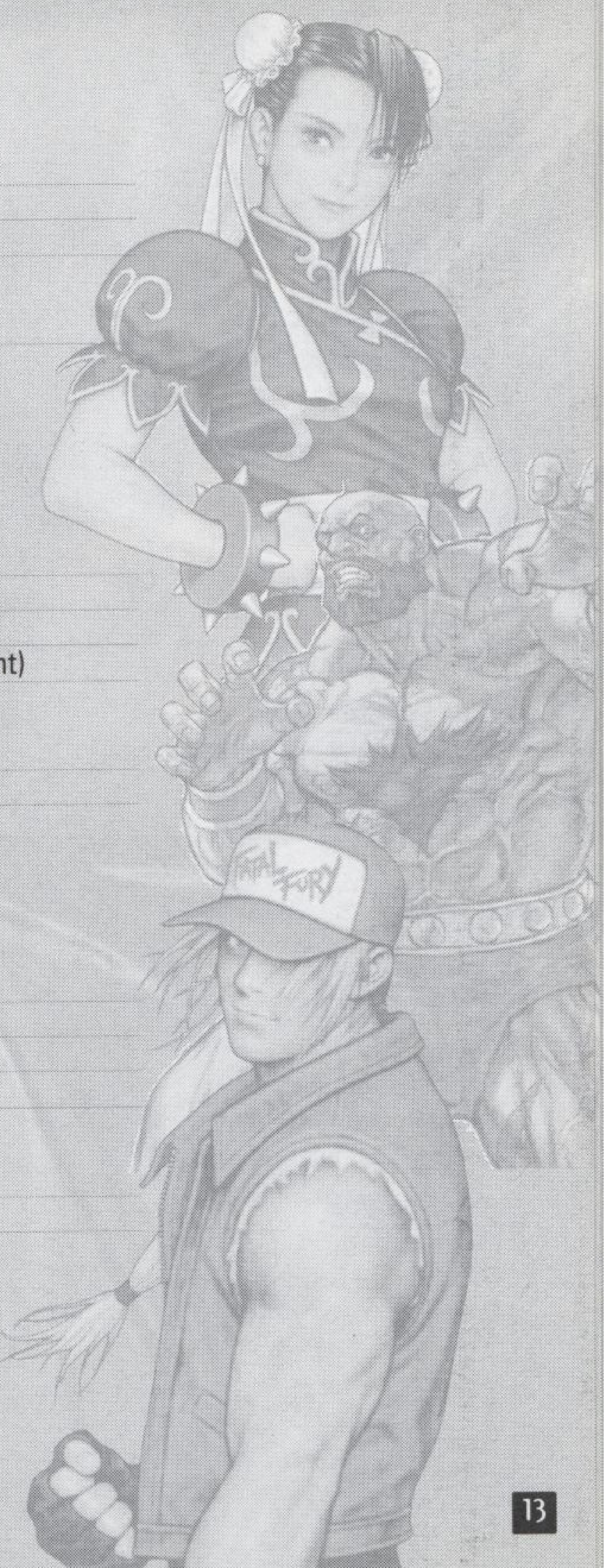
TERRY

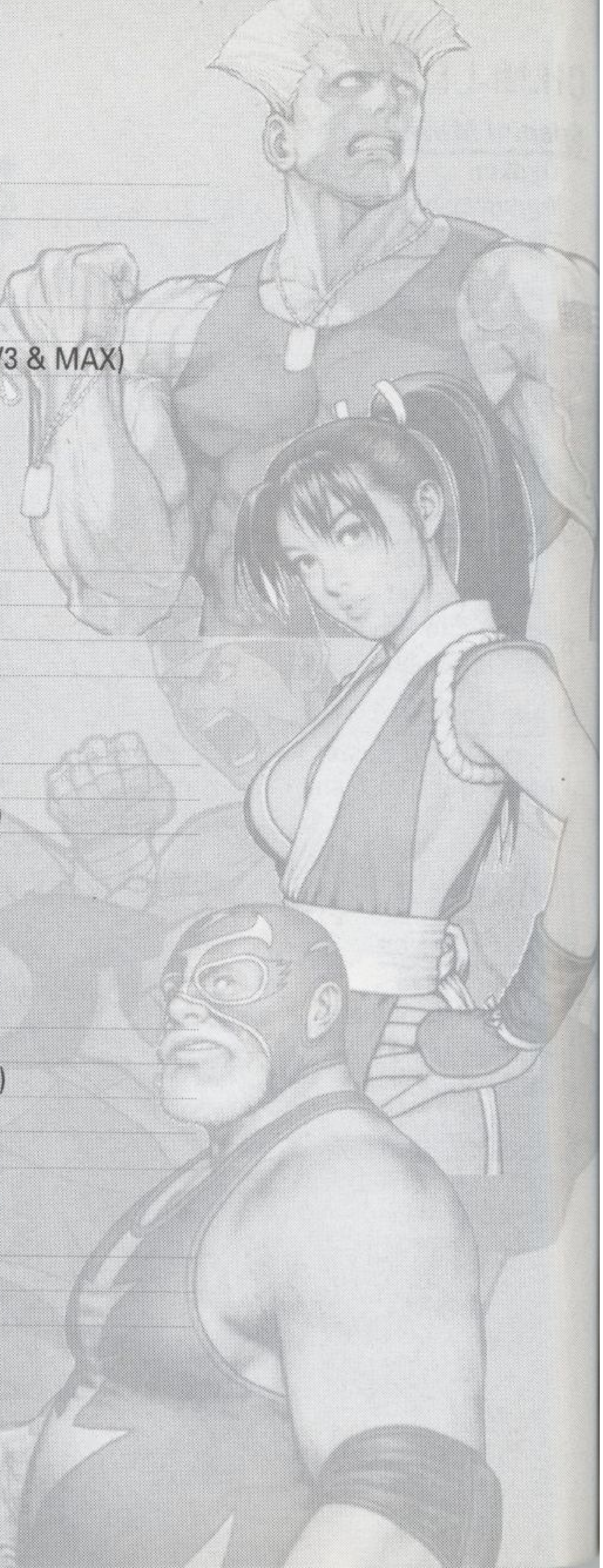
Special Moves

Power Wave	↓↘→ + P
Burning Knuckle	↓↙← + P
Rising Tackle	↓ charge ↑ + P
Crack Shot	↓↙← + K

Super Combos

Power Geyser	↓↙←↙→ + P
Buster Wolf	↓↘→↓↘→ + K





GUILE

Special Moves

Sonic Boom	← charge → + P
Somersault Kick	↓ charge ↑ + K

Super Combos

Total Wipe Out	← charge →←→ + P
Somersault Strike	↙ charge ↘↙↗ + K
Sonic Hurricane	← charge →←→ + P (LV3 & MAX)

MAI

Special Moves

Kachosen	↓↘→ + P
Sun Fire Samba	↓ charge ↑ + K
Ryuenbu	↓↙← + P
Deadly Ninja Bees	←↙↓↘→ + K

Super Combos

Super Deadly Ninja Bees	↓↙←↙↓↘→ + K
Swan's Fandango	↓↘→↓↘→ + P
Crimson Firebird Diver	↓↙←↓↙← + P (in air)

RAIDEN

Special Moves

Giant Bomb	← charge → + P
Poison Spray	→↘↓↙←+ P
Super Drop Kick	KKK (charge and release)
Thunder Crush Bomb	360º motion + K
Raiden Combination Body Blow	←↓↙ + P

Super Combos

Flame Breath	→↘↓↙← (twice) + P
Destruction Drop	360º motion twice + K
Crazy Train	↓↘→↓↘→ + P

DHALSIM

Special Moves

Yoga Fire	↓↘→ + P
Yoga Flame	→↘↓↙← + P
Yoga Blast	→↘↓↙← + K
Yoga Teleport	→↓↘ (or ←↓↙) + PPP (or KKK)

Super Combos

Yoga Stream	↓↘→↓↘→ + P
Yoga Volcano	↓↘→↓↘→ + K

E. HONDA

Special Moves

Hundred Hand Slap	P (rapidly)
Sumo Head Butt	← charge → + P
Sumo Smash	↓ charge ↑ + K
Oicho Throw	360º motion + P

Super Combos

Oni Muso	← charge →←→ + P
Orochi Crush	360º motion twice + P (LV3 & MAX)

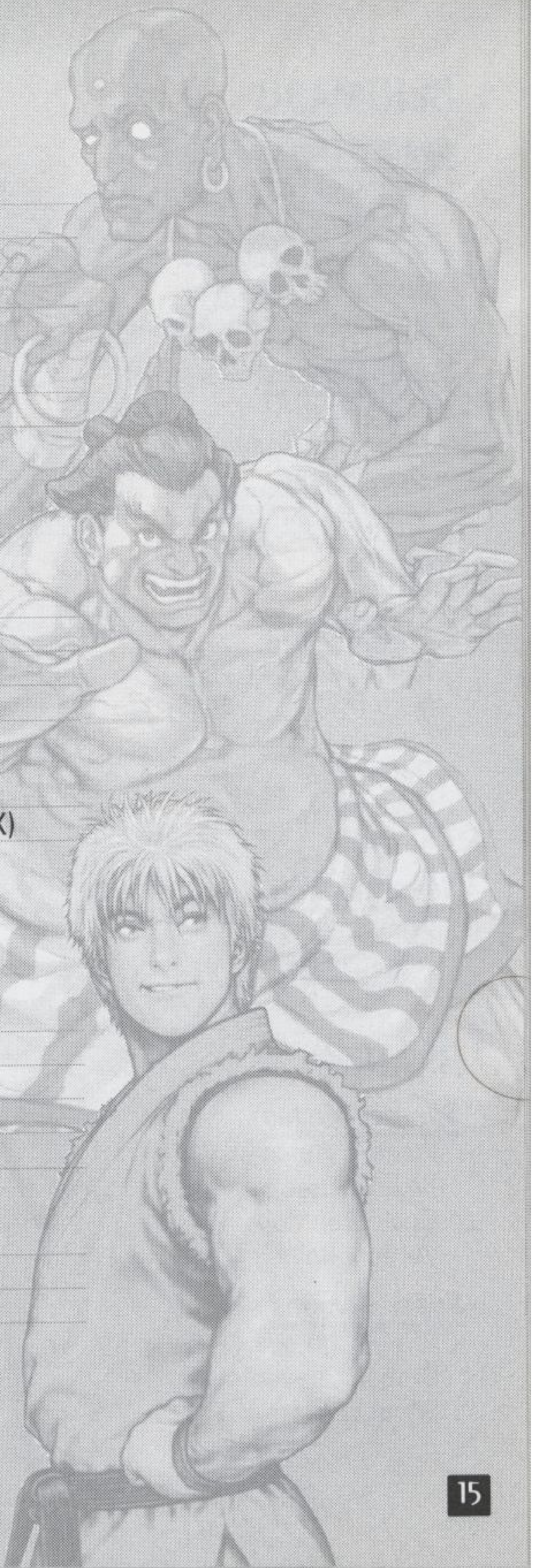
RYO

Special Moves

Tiger Flame Punch	↓↘→ + P
Koho	→↓↘ + P
Zanretsuken	→←→ + P
Lighting Legs Knockout Kick	↙ charge → + K
Kykugen Kick Dance	→↘↓↙← + P

Super Combos

Haou Shokoken	→←↙↓↘→ + P
Ryuko Ranbu	↓↘→↘↓↙← + P
Tenchi Haohken	↓↘→↓↘→ + P (LV3 & MAX)



BENIMARU

Special Moves

Lightning Fist	↓↘→ + P
Iaido Kick	↓↘→ + K
Super Lightning Kick	→↓↘ + P
Shinku Katategoma	→↘↓↙← + K (KKK to cancel)
Benimaru Corridor Crunch	→↘↓↙←→ + P

Super Combos

Blast Flash	↓↘→↓↘→ + P
Discharge Spark	↓↙←↓↙← + P
Elec-Trigger	→↘↓↙← (twice) + P

VICE

Special Moves

Nail Bomb	←↙↓↘→ + P
Gore Fest	→↘↓↙←→+ P
Da Cide	←↙↓↘→ + K
Outrage	↓↙← + K
Rave Fest	↓↙←+ K (in air)
Mayhem	↓↙← + P

Super Combos

Withering Force	↓↘→↓↘→+ P
Negative Gain	→↘↓↙← (twice) + K

BLANKA

Special Moves

Electric Thunder	P (rapidly)
Rolling Attack	← charge → + P
Back Step Rolling	← charge → + K
Vertical Rolling	↓ charge ↑ + K

Super Combos

Direct Lightning	← charge →←→ + P
Ground Shave Rolling	← charge →←→ + K (chargeable)
Shout of Earth	↙ charge ↘↙(+ P (rapidly)

VEGA

Special Moves

Rolling Crystal Flash	← charge → + P
Sky High Claw	↓ charge ↑ + P
Izuna Drop	↓ charge ↑ + K then a directional button (except ↑) + P (near opponent)
Scarlet Terror	↙ charge → + K

Super Combos

Flying Barcelona Special	↙ charge ↘↙(+ K then P
Rolling Izuna Drop	↙ charge ↘↙(+ K then a directional button (except ↑) + P (near opponent)
Scarlet Mirage	← charge →←→ + K
Red Impact	← charge →←→ + P (LV3 & MAX)

BALROG

Special Moves

Dash Straight	← charge → + P
Dash Uppercut	← charge → + K
Dash Ground Straight	← charge ↘ + P
Turn Punch	PPP or KKK (charge and release)
Buffalo Headbutt	↓ charge ↑ + P

Super Combos

Crazy Buffalo	← charge →←→ + P
Gigaton Blow	← charge →←→ + K (LV3 & MAX)

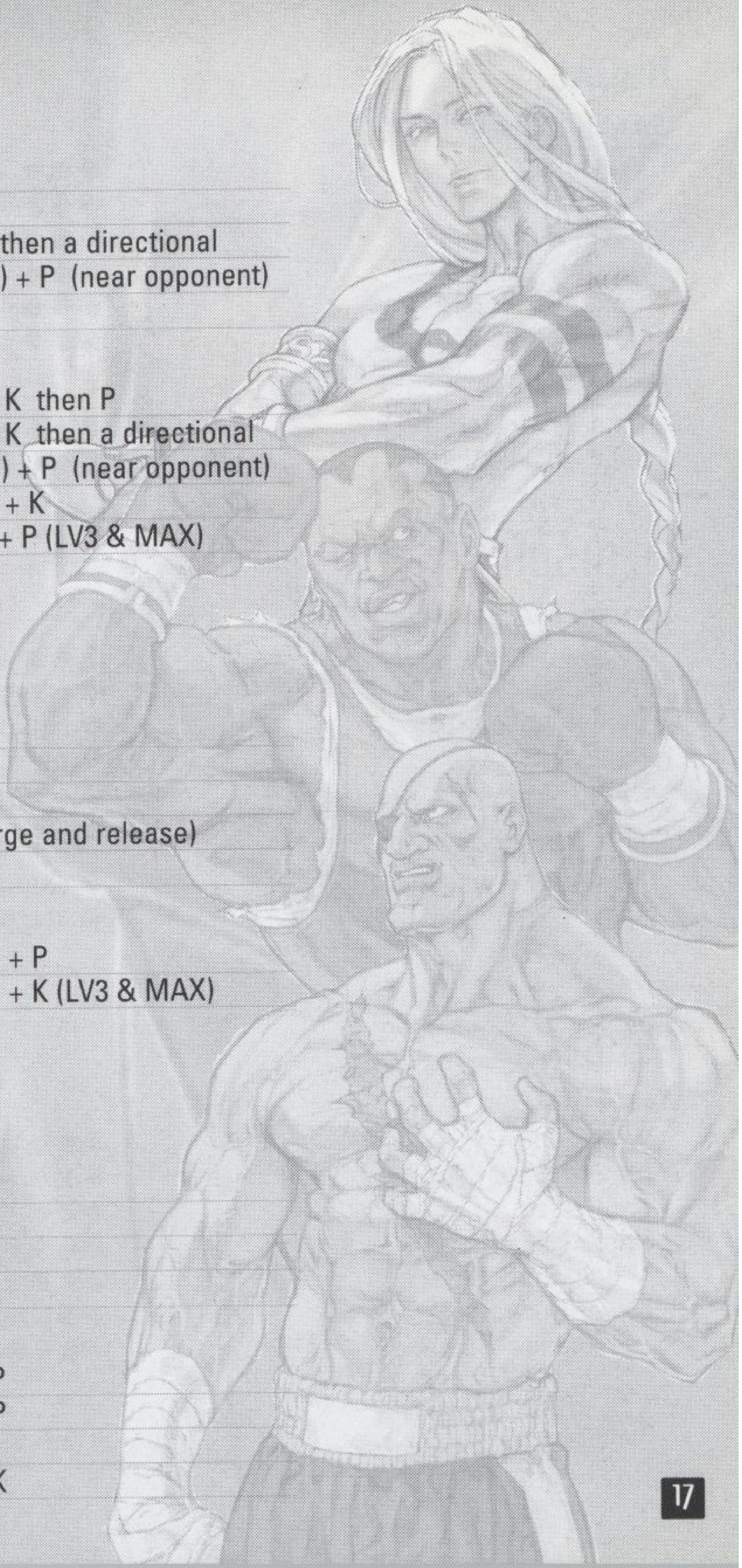
SAGAT

Special Moves

Tiger Shot	↓↘→ + P
Ground Tiger Shot	↓↘→ + K
Tiger Uppercut	→↓↘ + P
Tiger Crush	→↓↘ + K

Super Combos

Tiger Cannon	↓↘→↓↘→ + P
Ground Tiger Cannon	↓↙←↓↙← + P
Tiger Genocide	↓↘→↓↘ + K
Tiger Raid	↓↙←↓↙← + K



RUGAL

Special Moves

Wind Slice	↓↘→ + P
Kaiser Wave	→←↙↓↘→ + P (chargeable)
Super Press	→↘↓↙← + P
Air Dark Smash	↓↘→ + P
Destroyer Cutter	→↓↘ + K
Dark Barrier	←↙↓↘→ + K

Super Combos

Gigantic Pressure	↓↘→↘↓↙← + P
Total Annihilation	↓↘→↓↘ + K

M. BISON

Special Moves

Psycho Vanish	→↓↘ + P
Psycho Crusher Attack	← charge → + P
Double Knee Press	← charge → + K
Head Press	↓ charge ↑ + K
Devil Reverse	↓ charge ↑ + P then P

Super Combos

Knee Press Nightmare	← charge →←→ + K
Mega Psycho Crusher	← charge →←→ + P (LV3 & MAX)

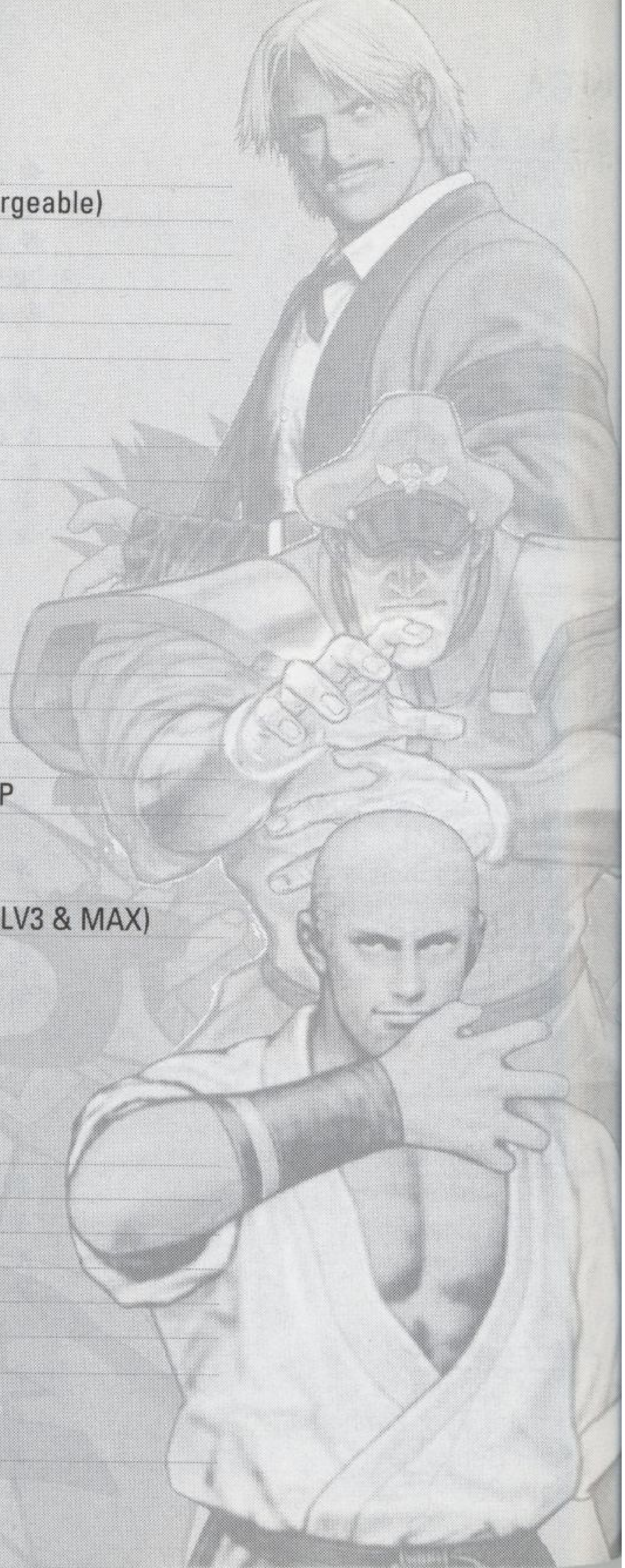
GEESE

Special Moves

Wind Slice	↓↘→ + LP or MP
Double Wind Slice	↓↘→ + HP
Gale Slash	↓↙← + P (in air)
Upper Body Blow	→↘↓↙← + LP
Middle Body Blow	→↘↓↙← + MP
Lower Body Blow	→↘↓↙← + HP
Evil Shadow Smasher	→↘↓↙← + K

Super Special Move

Rising Storm	↙→↘↓↙←↘ + P



KING

Special Moves

Venom Strike	↓↘→ + K
Double Strike	↓↘→↓↘→ + K
Surprise Rose	→↓↘ + K
Trap Shot	←↓↙ + K
Tornado Kick	→↘↓↙← + K

Super Combos

Illusion Dance	↓↘→↘↓↙← + K
Silent Flash	↓↙←↓↙← + K

CAMMY

Special Moves

Spiral Arrow	↓↘→ + K
Cannon Spike	→↓↘ + K
Spin Knuckle	→↘↓↙← + P
Hooligan Combination	↙↓↘→(+ P
Cannon Strike	↓↙← + K (in air)
	or K (after Hooligan Combination)

Super Combo

Spin Drive Smasher	↓↘→↓↘ + K
Reverse Shaft Breaker	↓↙←↓↙← + K (rapidly)

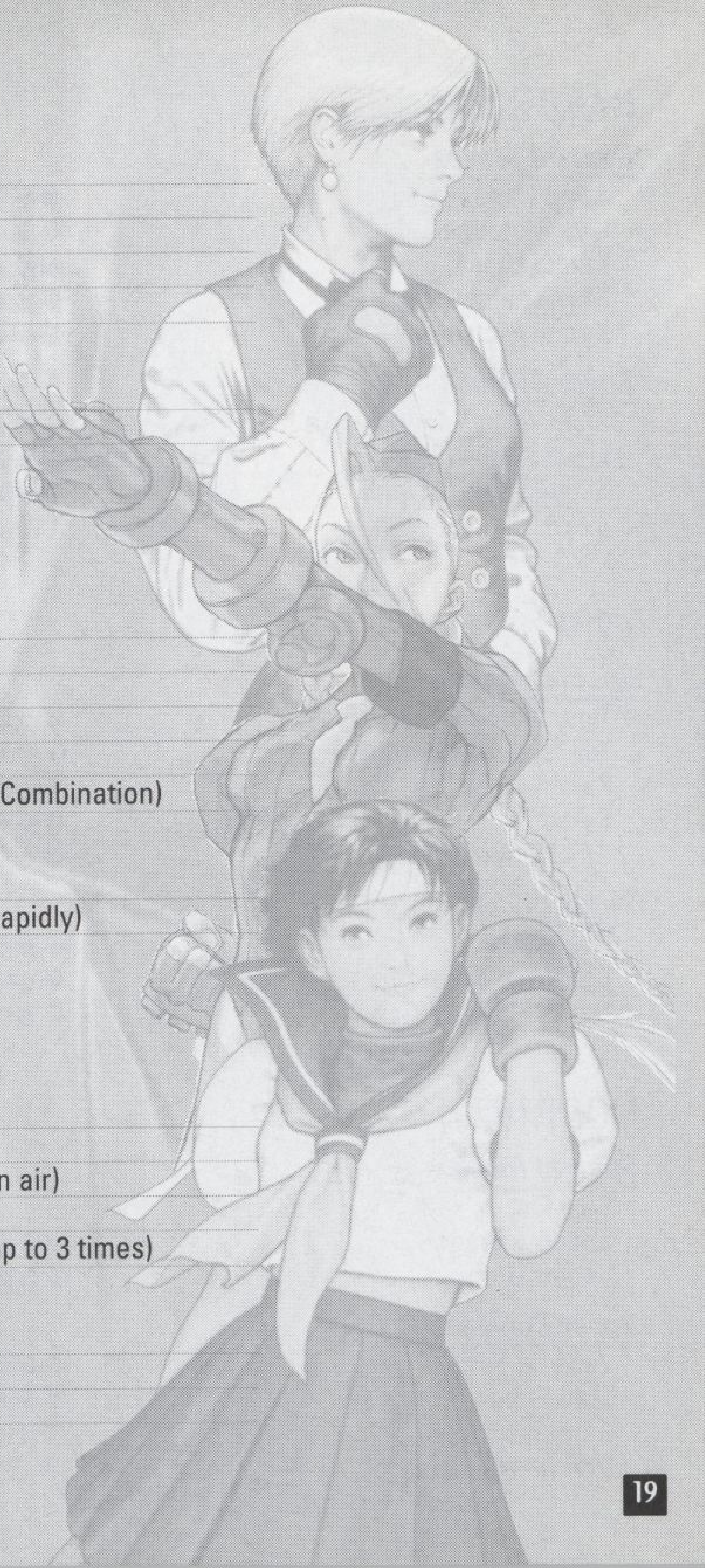
SAKURA

Special Moves

Hadosho	↓↘→ + P
Shouoken	→↓↘ + P
Shunpukyaku	↓↙← + K (usable in air)
Ohkakyaku	↓↙← + K (in air)
Sakura Drop	→↓↘ + K then P (up to 3 times)

Super Combos

Shinku Hadoken	↓↘→↓↘→ + P
Shouoken	↓↘→↓↘ + K
Haru Ichiban	↓↙←↓↙← + K



NAKORURU

Special Moves

- Annu Mutsube — ⬅↙⬇ + P
- Lela Mutsube — ⬇↘➡ + P
- Kamui Limse — ⬅⬇↙ + P
- Mamahaha Grab — ⬇↙⬅ + K
- Kamui Mutsube — ⬇↙⬅ + P (holding a hawk)

Super Combos

- Sichi Kapu Kamui Ilusika — ➡↘⬇↙⬅ (twice) + P
- Elelsi Kamui Limse — ➡↘⬇↙⬅ (twice)+ K
- Silicolo Kamui Nomi — ⬇↘➡⬇↘➡ + K (KKK to cancel) (LV3 & MAX)

YURI

Special Moves

- Tiger Flame Punch — ⬇↘➡ + P
- Yuri Super Uppercut — ➡⬇↘ + P
- Raiohken — ⬇↘➡ + K
- Saiba — ⬇↙⬅ + P
- One Hundred Slaps — ⬇↘⬇↙⬅ + K

Super Combos

- Haoh Shokoken — ➡⬅↙⬇↘➡ + P
- Scalding Storm Blast — ⬇↘➡⬇↘ + P
- Flying Phoenix Kick — ⬇↘➡↘⬇↙⬅ + K

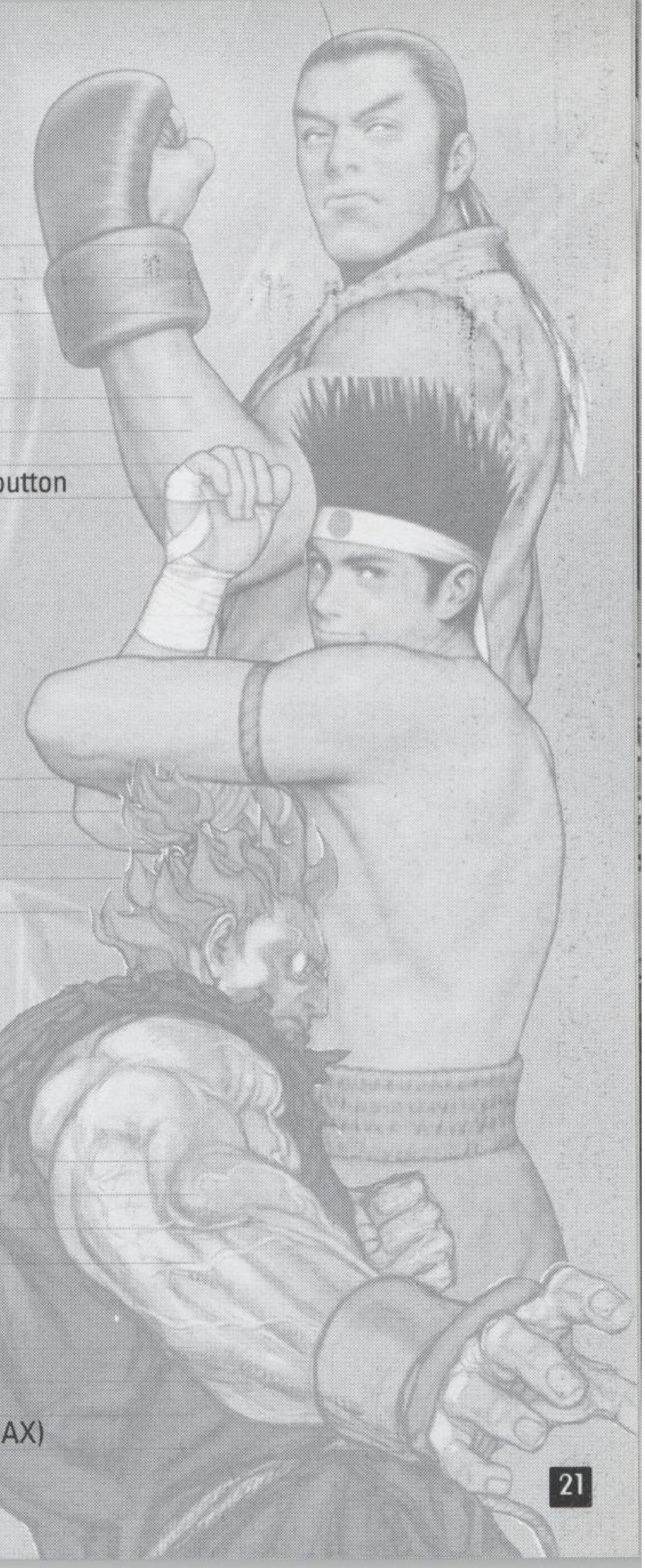
MORRIGAN

Special Moves

- Soul Fist — ⬇↘➡ + P
- Shadow Blade — ➡⬇↘ + P
- Vector Drain — ➡↘⬇↙⬅ + P

Super Combos

- Valkyrie Turn — ➡↘⬇↙⬅ + K then K (usable in air)
- Soul Phoenix — ⬇↘➡⬇↘➡ + P (usable in air)
- Cardinal Blade — ⬇↘➡⬇↘ + K
- Darkness Illusion — LP LP ➡ LK HP (LV3 & MAX) (usable in air)



DAN

Special Moves

Gadoken	↓↘→ + P
Koryuken	→↓↘ + P
Danku Kyaku	↓↙← + K (usable in air)

Super Combos

Shinku Gadoken	↓↘→↓↘→ + P
Koryu Rekka	↓↘→↓↘ + K
Hisshou Burai Ken	↓↙←↓↙← + K
Chohatsu Densetsu	↓↘→↓↘→ + SELECT button

JOE

Special Moves

Hurricane Uppercut	←↙↓↘→ + P
Slash Kick	←↙↓↘→ + K
Tiger Kick	→↓↘ + K
Golden Heel	↓↙← + K
Bakuretsu Ken	P (rapidly)

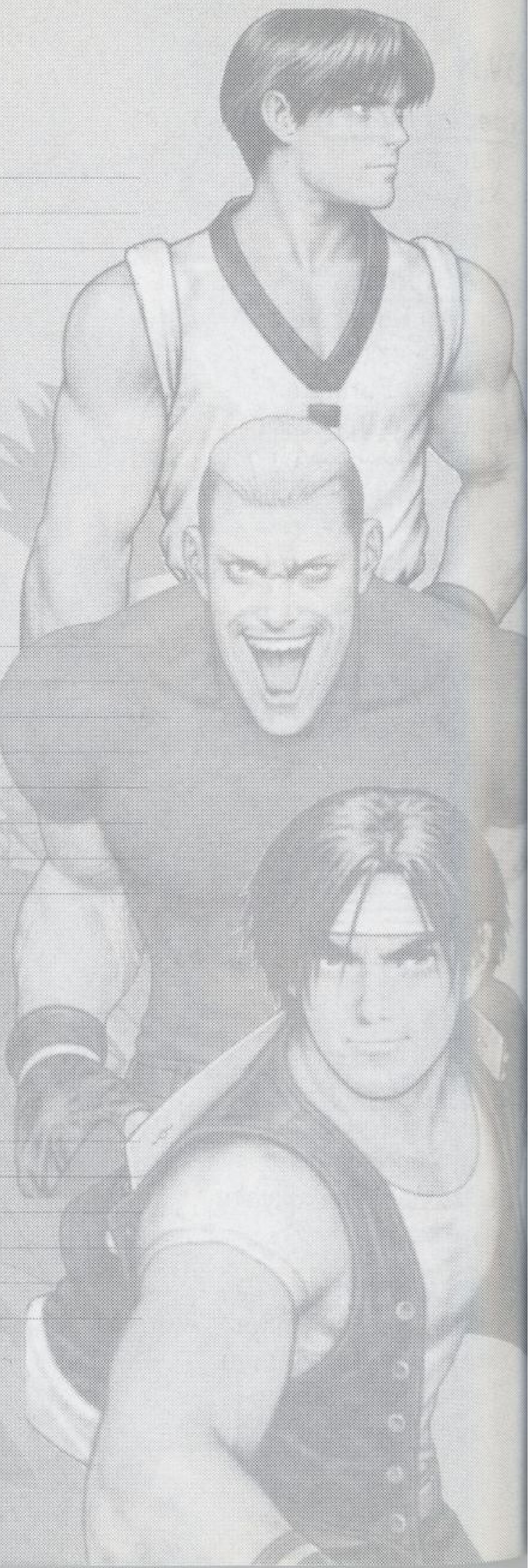
AKUMA

Special Moves

Gou Haoken	↓↘→ + P (usable in air)
Gou Shoryuken	→↓↘ + P
Tatsumaki Zankukyaku	↓↙← + K (usable in air)
Hyakkishu	→↓↘ + K then P or K

Super Combos

Messatsu Gou Hadou	→↘↓↙← (twice) + P
Messatsu Gou Shoryu	↓↘→↓↘ + P
Tenma Gou Zankuu	↓↘→↓↘→ + P (in air)
Shungokusatsu	LP LP → LK HP (LV3 & MAX)



KIM

Special Moves

Crescent Moon Slice	↓↙← + K
Flying Kick	↓↘→ + K (in air)
Flying Slice	↓ charge ↑ + K
Comet Cruncher	← charge → + K

YAMAZAKI

Special Moves

Hydra's Judgement	→↓↘ + P
Upper Serpent Slash	↓↙← + LP (chargeable)
Middle Serpent Slash	↓↙← + MP (chargeable)
Lower Serpent Slash	↓↙← + HP (chargeable)
Taunt & Counter	←↙↓↘→ + K
Double Return	↓↘→ + P
Flight of Tempering	→↓↘ + K
Sand Scattering	↓↙← + K

KYO

Special Moves

Fireball	→↓↘ + P
Crescent Slash	→↘↓↙← + K
Spinning Kick	→↓↘ + K
New Wave Smash	↓↘→ + K then K
Wicked Chew	↓↘→ + LP
Poison Gnawfest	↓↘→ + HP

EVIL RYU

Special Moves

Hadoken	↓↘→ + P
Shoryuken	→↓↘ + P
Tatsumaki Senpukyaku	↓↙← + K
Ashura Senku	→↓↘ or ←↓↙ + PPP (or KKK)

MAD IORI

Special Moves

Dark Thrust	↓↘→ + P
Fire Ball	→↓↘ + P
Deadly Flower	↓↙← + P (up to 3 times)
Dark Crescent Slice	→↘↓↙← + K

TAKE DOWN THE CHALLENGERS!

When playing against the computer in Arcade Mode or Pair Match Mode, player teams scoring high Groove Points will find themselves confronted by characters known as Challengers from the World of Evil and Apostles of the Wild! Player teams will also find themselves under attack by characters full of evil and insanity!

HERE COME THE NEW CHALLENGERS!

There's more!

If you go into the Final Stage with a high Groove Point score, you will find Akuma lying in wait for your player team. Are you tough enough to bring down the strongest of all opponents and win true victory?

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido.
• Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

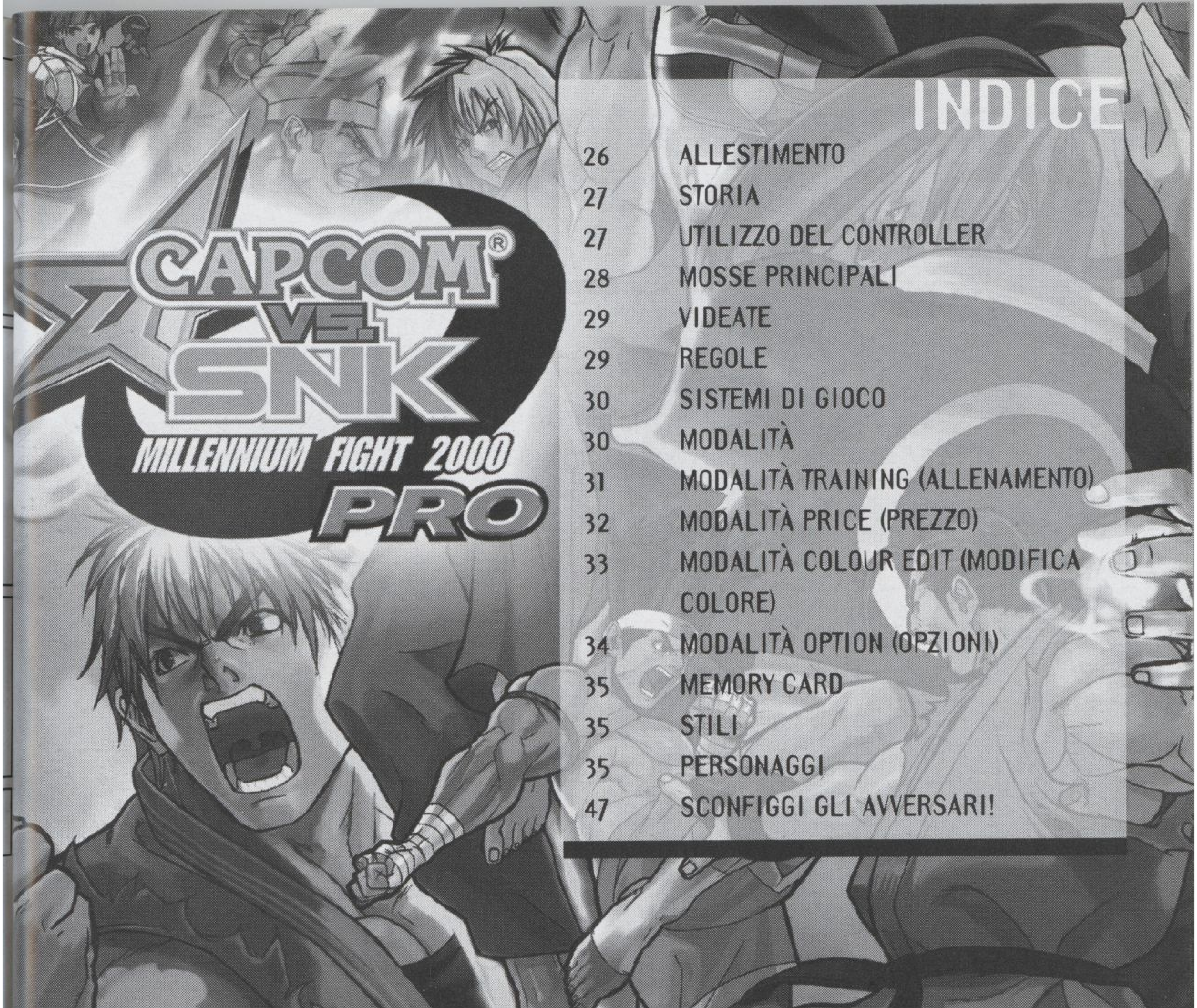
La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

SOLO PER USO DOMESTICO. Sono proibiti la copia, l'adattamento, il noleggio, il prestito, la distribuzione, l'estrazione, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'addebito per l'uso, la trasmissione televisiva, l'esecuzione pubblica e la trasmissione, l'accesso o l'uso via Internet, cavo o altri mezzi di telecomunicazione, di questo prodotto o di opere tutelate dal marchio registrato o dai diritti d'autore che facciano parte di questo prodotto. Capcom vs SNK Pro © 2002 CAPCOM CO., LTD. Pubblicato da CAPCOM EUROSOFT. Sviluppato da by CAPCOM CO., LTD. Programmi libreria © 1993-2002 Sony Computer Entertainment Inc. concessi su licenza esclusiva a Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Vibration Function Compatible

SLES-03889



INDICE

26 ALLESTIMENTO
27 STORIA
27 UTILIZZO DEL CONTROLLER
28 MOSSE PRINCIPALI
29 VIDEATE
29 REGOLE
30 SISTEMI DI GIOCO
30 MODALITÀ
31 MODALITÀ TRAINING (ALLENAMENTO)
32 MODALITÀ PRICE (PREZZO)
33 MODALITÀ COLOUR EDIT (MODIFICA COLORE)
34 MODALITÀ OPTION (OPZIONI)
35 MEMORY CARD
35 STILI
35 PERSONAGGI
47 SCONFIGGI GLI AVVERSARI!

lessaggio speciale da CAPCOM EUROSOFT

razie per aver scelto CAPCOM vs SNK PRO MILLENNIUM FIGHT 000 per il tuo sistema digitale di intrattenimento PlayStation®. APCOM EUROSOFT è orgogliosa di aggiungere alla tua ollezione di videogiochi questo nuovo titolo.

© CAPCOM CO., LTD. 2002 TUTTI I DIRITTI RISERVATI. CAPCOM e il LOGO di CAPCOM sono marchi registrati di CAPCOM CO.LTD. CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO è prodotto e distribuito da CAPCOM CO LTD su licenza di PLAYMORE Corporation. SNK è un marchio registrato di PLAYMORE CORPORATION. Tutti i diritti riservati.

ALLESTIMENTO

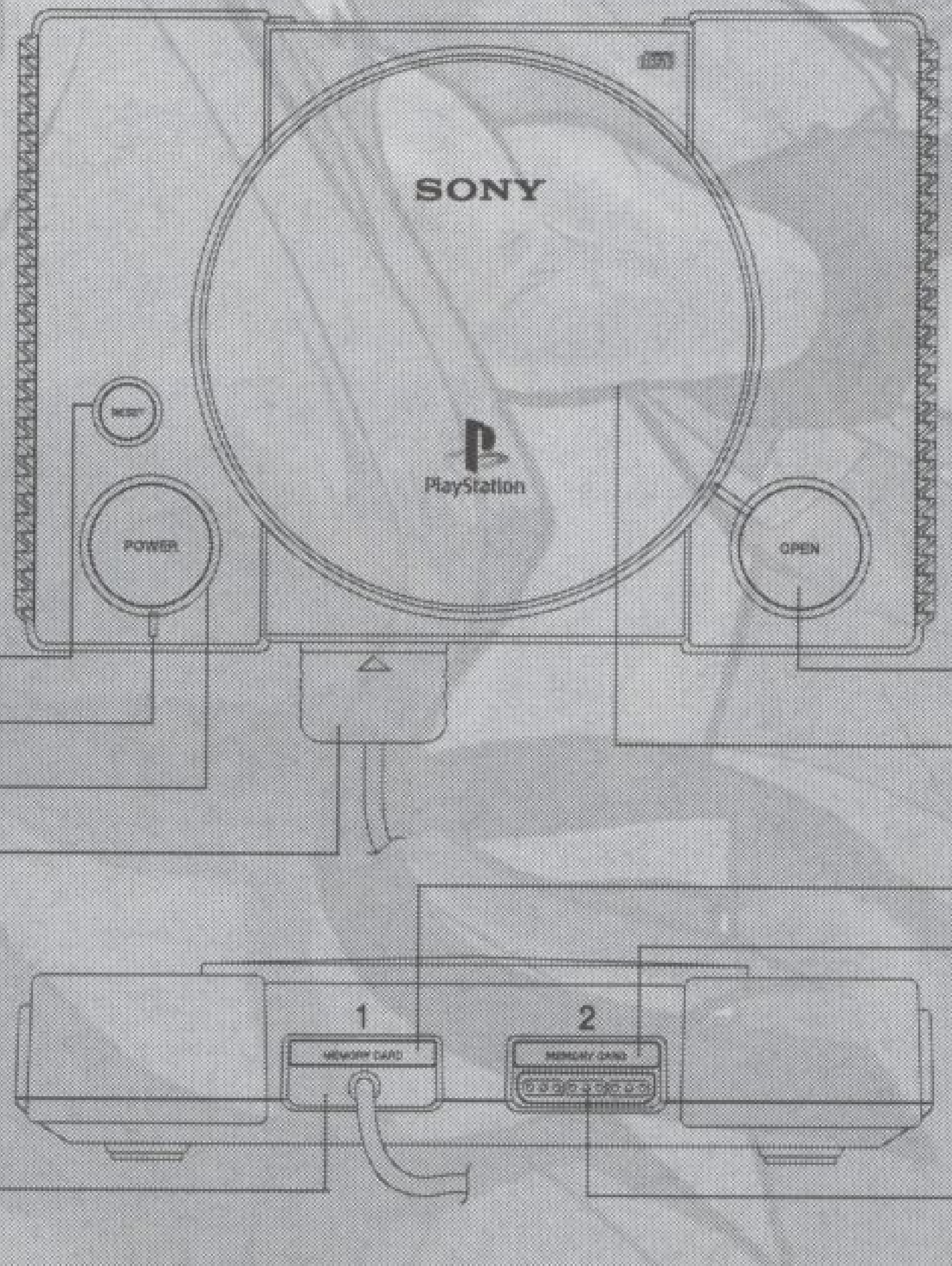
Allestisci il tuo sistema digitale di intrattenimento PlayStation® seguendo le indicazioni del manuale di istruzioni. Inserisci i controller e gli altri accessori prima di accendere la console. Non inserire o rimuovere accessori una volta che la console è accesa.

Prima di iniziare a giocare, assicurati di avere spazio libero sufficiente sulla memory card. Assicurati che il tasto POWER (accensione), situato sul retro della console, sia acceso. Premi il tasto OPEN (apertura vano disco) per aprire il coperchio, inserisci il disco di CAPCOM VS. SNK PRO MILLENNIUM FIGHT 2000 nella console con l'etichetta rivolta verso l'alto e richiudi il coperchio. Segui le istruzioni a video e consulta questo manuale per ottenere informazioni su come usare il software.

Memory card

Per salvare le impostazioni e i progressi di gioco, inserisci una memory card nell'ingresso memory card 1. Puoi caricare i dati di gioco dalla stessa memory card o da qualsiasi memory card contenente partite precedentemente salvate di CAPCOM® VS. SNK® PRO MILLENNIUM FIGHT 2000.

Mentre stai salvando o caricando, non rimuovere la memory card e non spegnere la console o potresti perdere i dati di gioco. Per ulteriori informazioni, vedi Salva/Carica a pagina 35.



STORIA

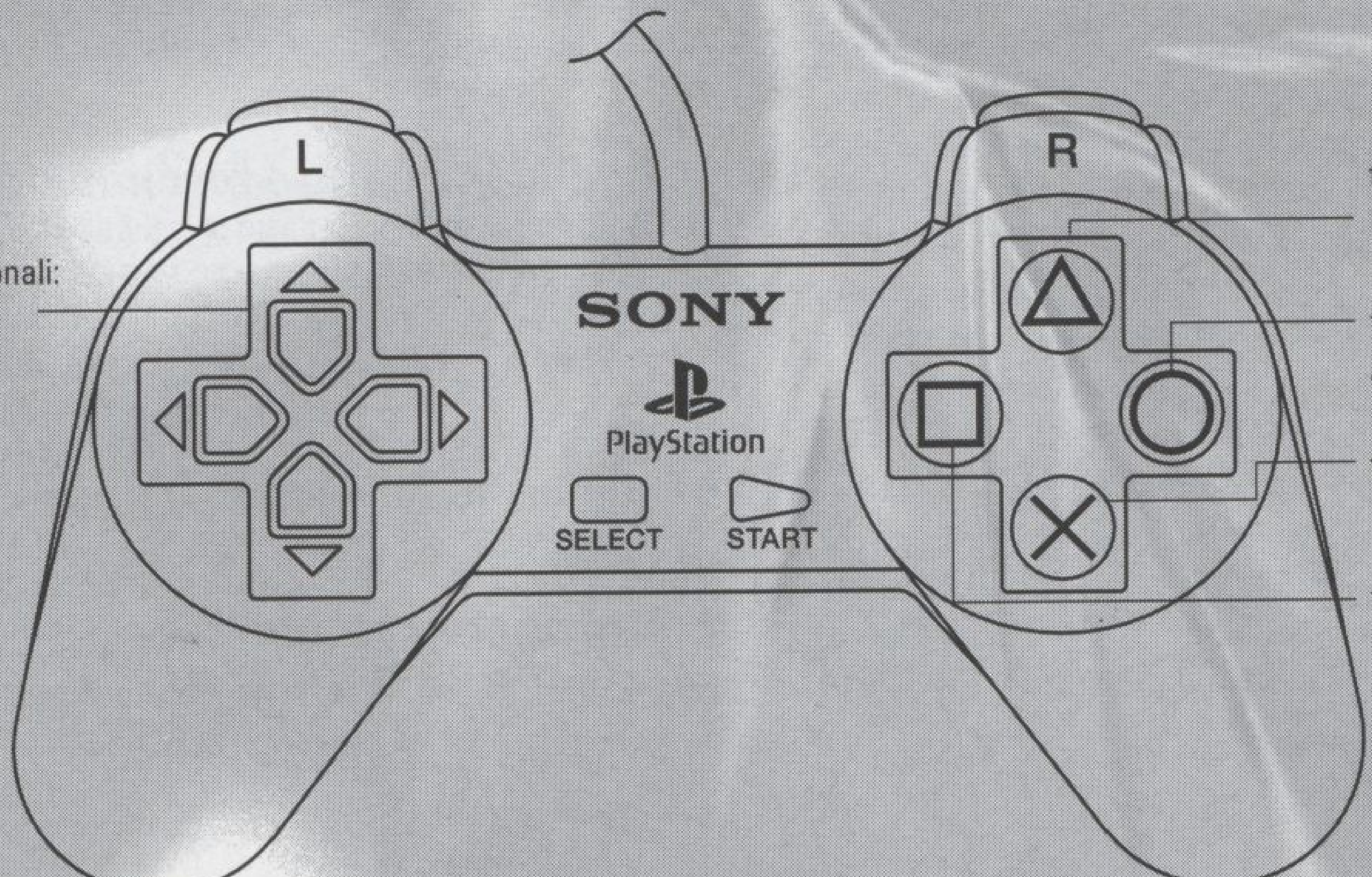
Sarai tu a scegliere - CAPCOM o SNK. Va dove ti porta il cuore!

Siamo nel 2000.

Gli appassionati del picchiaduro di tutto il mondo non vedono l'ora di partecipare ad un nuovo torneo di diverse discipline di combattimento senza armi. E per soddisfare questa richiesta, è stato programmato un evento speciale che, patrocinato da Garcia Group e Masters Foundation, spazzerà via qualsiasi accordo politico o di botteghino. Si chiama: Millennium Fight 2000.

Vi prenderanno parte i lottatori più famosi e il pubblico è molto preso da quello che si preannuncia un evento emozionante. Tutto è pronto. Ha inizio una spettacolare cerimonia di apertura. Ma nessuno può immaginare la valanga di devastazioni che trasformeranno questo torneo in una vera e propria babele!

UTILIZZO DEL CONTROLLER



Tasti direzionali: Muovi i personaggi

tasto △: Pugno vigoroso **(PV)**

tasto ○: Annulla; calcio vigoroso **(CV)**

tasto ✕: Conferma; calcio lieve **(CL)**

tasto □: Pugno lieve **(PL)**

MOSSE PRINCIPALI

- Mosse normali

Puoi eseguire queste mosse utilizzando i tasti del Pugno (icona) e del Calcio (icona). La mossa cambia a seconda della posizione del personaggio al momento in cui premi il tasto.

⊖ Mosse speciali

Utilizzando dei comandi, puoi eseguire una serie di mosse speciali (combinazioni di tasti direzionali + tasti Pugno e/o Calcio).

⊖ Bloccaggio e protezione

Blocca un attacco dell'avversario premendo il tasto direzionale nella direzione opposta all'avversario. Usa il bloccaggio superiore (in piedi) o inferiore (accucciato) a seconda dell'attacco sferrato dall'avversario. A questo punto, l'effetto bloccaggio diventa rosso e l'immagine dell'indicatore di vitalità del personaggio inizia a lampeggiare. Dopo che la protezione si è usurata, il tuo personaggio non potrà effettuare bloccaggi fino a quando l'indicatore non si riempie di nuovo.

⊖ Super salto

Premi ⬆/⬇ rapidamente per effettuare un salto più alto del normale.

⊖ Scatto

Premi ⬅⬅ o ➡➡ rapidamente nella direzione desiderata per aumentare la velocità del passo.

⊖ Lancio/Presa

Lancio: quando sei vicino ad un avversario, premi ⬅ o ➡ + Pugno Vigoroso o Calcio Vigoroso per scaraventare lontano l'avversario. Alcuni personaggi afferrano l'avversario invece di lanciarlo.

⊖ Difesa contro il lancio

Quando il tuo avversario ti afferra, fuggi premendo il tasto ⬅ o ➡ + Pugno Vigoroso o Calcio Vigoroso.

⊖ Schivata d'emergenza

Premi il tasto Pugno Lieve + Calcio Lieve simultaneamente per schivare velocemente. Utilizza questa mossa per schivare un avversario vicino e riparare alla sue spalle.

⊖ Recupero dallo stordimento

Se gli attacchi dell'avversario stordiscono il tuo personaggio, premi rapidamente uno dei tasti direzionali o il tasto del pugno o del calcio per recuperare velocemente.

⊖ Provocazioni

Premi il tasto SELECT (selezione) per provocare l'avversario.

⊖ Recupero tattico

Premi i tasti Pugno Lieve + Pugno Vigoroso mentre il tuo personaggio è a terra per ritardare il momento in cui si rialza.

ota: le funzioni dei tasti descritte sono quelle edefinite, ma possono essere modificate dal menu JTTON CONFIG (Configurazione tasti) (vedi pagina 10).

IDEATE

Numero di vittorie consecutive
ando due giocatori si sfidano, questa videata mostra numero di vittorie consecutive.

Indicatore di vitalità
esto indicatore diminuisce quando un personaggio ene attaccato. Se la barra raggiunge lo zero, il tuo rsonaggio è sconfitto e tu perdi una vita.

Membri del team
ostra i membri del team. I personaggi che stanno tualmente combattendo hanno dimensioni più grosse.

Nomi personaggi e numeri rapporto
ostra i nomi e i numeri rapporto (vedi pagina 6) dei rsonaggi che stanno attualmente combattendo.

Timer
ostra il tempo rimasto. Quando il timer raggiunge lo ro, viene stabilito chi è il vincitore.

Indicatore super combinazione
esto indicatore appare quando viene selezionato lo le Capcom (vedi pagina 11).

7. Indicatore extra
Questo indicatore appare quando è selezionato lo stile SNK (vedi pagina 11).

8. Messaggio bonus
Qui vengono mostrati tutti i vari messaggi visualizzati durante la partita.

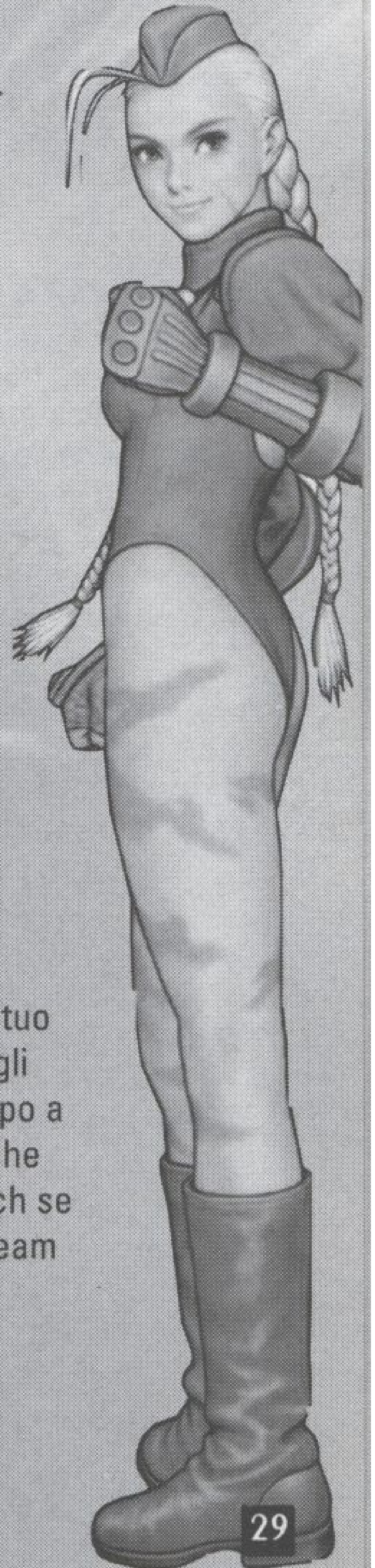
9. Indicatore punti stile
Indicatore speciale utilizzato quando sfidi un avversario IA (vedi pagina 6).

Nota: alcune TV possono non essere abilitate a mostrare la videata intera.

REGOLE

⊖ Regole
Un match ad eliminazione è diviso in riprese e dura fino a quando un team non sconfigge tutti i membri di quello avversario. Il tempo rimanente e la vitalità del vincitore sono riforniti dopo ciascuna ripresa.

⊖ Vincere e perdere
Se riesci a portare a zero la vitalità del tuo avversario attaccandolo e provocandogli danni, vinci per K.O. Se esaurisci il tempo a tua disposizione, vince il personaggio che possiede maggiore vitalità. Vinci il match se riesci a sconfiggere tutti i membri del team avversario.



⊖ Pareggio

Se la vitalità di entrambi i lottatori raggiunge zero simultaneamente, si avrà una situazione di pareggio. Se ottieni una situazione di pareggio nella ripresa finale, è Game Over per entrambi i team.

SISTEMI DI GIOCO

⊖ Sistema rapporto flessibile

Quando selezioni i tuoi personaggi, a ciascuno viene assegnato un numero rapporto che indica la relativa forza. L'indicatore rapporto limita il numero di giocatori appartenenti ad un team, e i personaggi sono selezionati in modo tale che la forza totale del team sia uguale a 4 punti rapporto. Questo significa che i team possono essere composti da un numero variabile di personaggi.

⊖ Sistema punti stile

Si tratta di un sistema di punteggio per le partite ad un solo giocatore. Durante la partita, le azioni di attacco e difesa del giocatore sono valutate in tempo reale. Esistono cinque valutazioni –
S, A, B, C e D. S rappresenta la migliore valutazione. Queste valutazioni fanno variare i punti ottenuti e influiscono sull'elaborazione del punteggio nella videata relativa alla vittoria.

⊖ K.O. perfetto

Esegui gli stessi attacchi del tuo avversario per sconfiggerlo e realizza un K.O. perfetto, che ti consentirà di aumentare in un solo colpo i punti stile.

⊖ Punti lotta

I punti che ottieni in ogni modalità vengono chiamati punti lotta.

MODALITÀ

⊖ Iniziare una partita

Premi il tasto START (avvio) dalla videata iniziale per accedere al menu Game Mode Selection (Selezione modalità di gioco). Usa i tasti direzionali per selezionare la modalità desiderata, quindi premi il pulsante CONFIRM (Conferma).

⊖ Modalità Arcade

Si tratta di una modalità a uno o due giocatori in cui il secondo giocatore interviene durante la partita. In questa modalità, lo scopo è sconfiggere l'avversario controllato dall'IA.

⊖ Modalità VS (Sfida)

Solo per due giocatori. In questa modalità, due giocatori possono sfidarsi in testa a testa. Il numero rapporto massimo, il livello e altri parametri di gioco possono essere modificati prima di iniziare la partita. Per giocare a questa modalità, devi inserire due controller nella console.

⊖ Modalità Pair Match (Match doppio)

Si tratta di una modalità a uno o due giocatori in cui il secondo giocatore interviene durante la partita. In questa modalità, sfidi un personaggio comandato dall'IA, come nella modalità Arcade. La caratteristica speciale di questa modalità consiste nel fatto che la somma dei numeri rapporto per ciascuna coppia di giocatori deve essere uguale a 2.

⊖ Modalità Training (Allenamento)

Modalità ad uno o due giocatori. In questa modalità, puoi allenarti eseguendo le tue mosse contro uno sparring partner, di cui puoi modificare le impostazioni come desideri. Premi il tasto START (avvio) durante una partita per accedere alla videata Training Mode Select (Selezione modalità Allenamento). Seleziona DUMMY (Partner) nel menu Training (Allenamento) per

nfigurare le varie impostazioni dello sparring partner
edi pagina 7).

Modalità Price (Prezzo)

questa modalità, puoi controllare i tuoi punti lotta, quistare immagini e personaggi e visualizzare le magini che hai acquistato (vedi pagina 8).

Modalità Colour Edit (Modifica olore)

questa modalità, puoi modificare i colori del tuo rsonaggio, secondo i tuoi gusti personali (vedi pagina

Modalità Option (Opzioni)

ccedi a questa modalità per modificare le impostazioni gioco (vedi pagina 10).

Modalità memory card

azie a questa modalità, puoi controllare i salvataggi e aricamenti dei dati (vedi pagina 11).

MODALITÀ TRAINING (ALLENAMENTO)

emi il tasto START (avvio) durante una partita Training llenamento) per visualizzare la videata Training Mode elect (Selezione modalità Allenamento). Una volta lezionato TRAINING MENU (Menu Allenamento), ccederai alla relativa videata. In questa modalità, puoi odificare a tuo piacimento le impostazioni del tuo rsonaggio e dell'avversario, esibirti nelle mosse peciali, combinazioni e via dicendo.

⊖ CONTINUE (CONTINUA)

Riavvia il gioco nella modalità Training (Allenamento).

⊖ CHARACTER CHANGE (CAMBIA PERSONAGGIO)

Torna alla videata Character Select (Seleziona personaggio).

⊖ DUMMY (PARTNER)

Ti consente di configurare le impostazioni DUMMY (Partner).

⊖ DUMMY ACTION (AZIONE PARTNER)

Selezionando questa voce quando hai impostato su NORMAL (Normale) l'opzione DUMMY, puoi configurare le impostazioni delle mosse dello sparring partner.

⊖ DUMMY GUARD (DIFESA PARTNER)

Quando hai impostato su NORMAL (Normale) l'opzione DUMMY, questa opzione ti consente di configurare le impostazioni di difesa dello sparring partner.

⊖ LIFE (VITA)

Questa voce è disponibile solo quando è selezionato SNK GROOVE (STILE SNK). Questa opzione ti consente di impostare se visualizzare l'indicatore di vitalità pieno o lampeggiante quando sta per esaurirsi.

⊖ GAUGE (INDICATORE)

Questa voce ti consente di impostare lo stato dell'indicatore.

⊖ EXIT (ESCI)

Torna alla videata iniziale.

MODALITÀ PRICE (PREZZO)

In questa modalità, puoi controllare i punti lotta che hai acquisito finora e usarli per acquistare immagini e personaggi.

Puoi visualizzare le immagini che hai acquistato nella Gallery (Galleria) e i personaggi possono essere utilizzati in qualsiasi modalità.

⊖ Negozio immagini

In questa modalità, puoi acquistare le immagini dei personaggi presenti nel gioco. Non puoi selezionare gli oggetti che hai già acquistato o che superano il valore dei tuoi punti lotta. Se un oggetto è mostrato con un punto interrogativo, prima acquista il personaggio al Character Shop (Negozio personaggi), quindi prova di nuovo.

Le immagini di nuovi personaggi diventano disponibili per l'acquisto. Scegliendo CAPCOM piuttosto che SNK, puoi anche selezionare due versioni dell'immagine dello stesso personaggio.

⊖ EXIT (ESCI)

Torna alla videata della modalità Price (Prezzo).

⊖ Character Shop (Negozio personaggi)

Puoi acquistare diverse versioni dello stesso personaggio: le versioni EX possiedono mosse diverse, e le versioni Challenger (Sfidante) possono intervenire senza preavviso durante la partita, quando giochi contro un avversario IA.

I personaggi che acquisti nel negozio personaggi possono essere utilizzati in qualsiasi modalità. Non puoi selezionare i personaggi che sono già stati acquistati o acquistare personaggi che superano il valore dei tuoi punti lotta.

⊖ EXIT (ESCI)

Torna alla videata della modalità Price (Prezzo).

⊖ Gallery (Galleria)

Questa opzione ti consente di visualizzare le immagini che hai acquisito nel negozio immagini. Per visualizzare un'immagine, imposta il cursore su un'immagine disponibile nella videata Illustration List (Elenco immagini), quindi premi il pulsante CONFIRM (CONFERMA).

⊖ Illustration screen (Videata immagini)

Questa videata mostra le immagini selezionate.

Tasti direzionali: sposta immagine ⬆/⬇/⬅/➡.

Tasto ◎: ingrandisci immagine.

Tasto ⊗: ripristina dimensioni normali (quando l'immagine è ingrandita). Quando l'immagine è nelle dimensioni normali, premendo questo tasto tornerai alla videata Illustration List (Elenco immagini).

Nota: assicurati di salvare i dati di gioco, poiché se non effettui il salvataggio prima di spegnere o riavviare la console, i personaggi e le immagini che hai acquistato non saranno salvati.
Quando AUTO SAVE (Salvataggio automatico) è impostato su ON, i tuoi dati sono salvati automaticamente quando torni al menu principale.

MODALITÀ COLOUR EDIT (MODIFICA COLORE)

lota: per giocare con questa modalità, è necessaria na memory card.

n questa modalità, puoi creare colori personalizzati per personaggi. Dopo aver selezionato dalla videata haracter Select (Seleziona personaggio) il ersonaggio a cui desideri modificare i colori, ccederai alla schermata Colour Edit (Modifica colore). er lo stesso personaggio puoi salvare fino a due set di ati. In ciascuna modalità, se i personaggi dispongono i colori originali, hanno l'indicazione COLOUR 1 e OLOUR 2 (Colore 1 e colore 2) nella finestra del ersonaggio della videata Character Select. Quando isualizzi queste indicazioni, premi i tasti Pugno Lieve + alcio Vigoroso simultaneamente per selezionare OLOUR 1 e premi Calcio Lieve + Pugno Vigoroso per elezionare COLOUR 2.

lota sui colori disponibili: ogni personaggio è realizzato on una tavolozza di 15 colori. In ciascuna tavolozza, i olori sono creati regolando le tre barre dei colori, R osso), G (verde) e B (blu).

⊖ COLOUR CHANGE (MODIFICA COLORE)

comandi per la selezione delle tavolozze sono i eguenti:

er cambiare il colore del tuo personaggio, eleziona la tavolozza.

Tasti direzionali ⬅ e ➡: seleziona tavolozza

Tasto ○: conferma

Tasto ✕: annulla

Tasto □: copia tavolozza

Tasto △: incolla tavolozza copiata

⊖ **Comandi per la selezione della barra RGB (rosso, verde, blu):**

Una volta confermata la tavolozza che desideri utilizzare per modificare i colori, per cambiare i colori basta toccare le barre RGB.

Tasti direzionali ⬅ e ➡: seleziona barra

Tasti direzionali ⬆/⬇: modifica gradazione

Tasto ○: conferma

Tasto ✕: annulla

Tasto □: diminuisci di un livello la gradazione dell'intera barra RGB

Tasto △: aumenta di un livello la gradazione dell'intera barra RGB

⊖ **DEFAULT COLOUR (COLORE PREDEFINITO):** Utilizza questa opzione per selezionare il colore di partenza del personaggio.
(Effettua la selezione utilizzando i tasti direzionali ⬅ e ➡).

⊖ **CHARACTER CHANGE (CAMBIA PERSONAGGIO):** Torna alla videata Character Select (Seleziona personaggio).

⊖ **SAVE (SALVA):** Salva i dati di gioco.

⊖ **LOAD (CARICA):** Carica i dati di gioco.

⊖ **EXIT (ESCI):** Torna al menu principale.

MODALITÀ OPTION (OPZIONI)

In questa modalità, puoi configurare le diverse impostazioni di gioco. Seleziona GAME OPTIONS (OPZIONI DI GIOCO) dalla videata Option per giocare ad una partita utilizzando una vasta gamma di impostazioni.
Utilizza i tasti direzionali ⬆ e ⬇ per selezionare l'opzione desiderata e premi i tasti direzionali ⬅ e ➡ per modificarla.

OPZIONI DI GIOCO

DIFFICULTY (DIFFICOLTÀ): Questa opzione ti consente di impostare il livello di difficoltà per le partite ad un giocatore. Sono disponibili otto diversi livelli.

TIME (TEMPO): Seleziona questa voce per impostare la durata del match.

DAMAGE (DANNI): Questa voce ti consente di impostare il livello di danni inflitti in un attacco. Sono disponibili quattro livelli.

SPEED (VELOCITÀ): Seleziona questa voce per impostare la velocità di gioco durante il combattimento.

GAUGE (INDICATORE): Questa opzione ti consente di impostare lo stato degli indicatori durante un combattimento.

SOUND (AUDIO): Seleziona le impostazioni dell'audio scegliendo tra Stereo o Mono, a seconda della TV in uso.

TEST: Seleziona questa voce per ascoltare la colonna sonora del gioco.

GAME MUSIC (MUSICA): Questa opzione ti consente di impostare la tua colonna sonora preferita.

RUN/DASH (CORRERE/SCATTARE): Seleziona questa voce per passare dalla corsa allo scatto veloce durante la partita.

DEFAULT SETTINGS (IMPOSTAZIONI PREDEFINITE): Ripristina tutte le impostazioni predefinite di tutte le OPZIONI.

CONFIGURAZIONE TASTI - Impostazioni controller

BUTTON CONFIG (CONFIGURAZIONE TASTI): Questa opzione consente di modificare le funzioni dei tasti usati durante il gioco.

VIBRATION (VIBRAZIONE): attiva (ON) o disattiva (OFF) la funzione di vibrazione del controller analogico (DUALSHOCK).

DEFAULT SETTINGS (IMPOSTAZIONI PREDEFINITE): Ripristina tutte le impostazioni predefinite della CONFIGURAZIONE TASTI.

DISPLAY ADJUST (REGOLA SCHERMO) - Impostazioni video

DISPLAY ADJUST (REGOLA SCHERMO): Questa voce ti consente di impostare lo schermo.

DEFAULT SETTINGS (IMPOSTAZIONI PREDEFINITE): Ripristina tutte le impostazioni predefinite dello schermo.

MEMORY CARD

OAD / SAVE (CARICA / SALVA): Consente di lvare la partita in corso o di caricare dati ecedentemente salvati.

OAD (CARICA): Seleziona questa voce per ricare dati di gioco precedentemente salvati.

AVE (SALVA): Seleziona questa voce per salvare una memory card dati di gioco come le postazioni delle opzioni, gli acquisti effettuati lla modalità Price, i colori creati nella modalità lour Edit e la classifica con i punteggi migliori.

UTOSAVE (SALVATAGGIO AUTOMATICO): Attiva N) o disattiva (OFF) il SALVATAGGIO UTOMATICO.

STILI

Stile CAPCOM

stema indicatore del livello super combinazioni

ndicatore del tuo personaggio aumenterà man ano che attacchi. La forza d'attacco viene tenziata ogni volta che raccogli un indicatore.

VELLO 1: Super combinazione (utilizza indicatore – Comando + tasto attacco lieve

VELLO 2: Super combinazione (utilizza indicatore – Comando + tasto attacco vigoroso

VELLO 3: Super combinazione (utilizza indicatore – Comando + tasto attacco lieve e vigoroso imultaneamente)

⊖ STILE SNK

Sistema indicatore extra

Puoi caricare l'indicatore utilizzando il tasto Pugno Vigoroso + Calcio Vigoroso. Quando l'indicatore extra è pieno, la tua forza d'attacco è potenziata e sei in grado di utilizzare le mosse Super speciali per un periodo di tempo limitato.

PERSONAGGI

In questa sezione, le frecce dei comandi si riferiscono ai personaggi che sono rivolti verso destra. Per i personaggi che sono rivolti verso sinistra, inverti i movimenti della freccia sinistra-destra.

⊖ PL/PV

Pugno lieve/Pugno vigoroso

⊖ CL/CV

Calcio lieve/Calcio vigoroso

⊖ Carica

Premi i tasti direzionali nella direzione indicata per alcuni secondi, quindi premi nella successiva direzione indicata.

⊖ LIVELLO 3 E MAX

Il seguente elenco mostra le condizioni nelle quali è possibile utilizzare le mosse LIVELLO 3 E MAX per ogni stile:

Puoi utilizzare lo **stile CAPCOM** quando l'indicatore Super combinazione livello 3 è caricato.

Puoi utilizzare lo **stile SNK** quando l'indicatore di vitalità lampeggia e l'indicatore extra è MAX.

RYU

Mosse speciali

Hadoken	⬇⬊➡ + P
Shoryuken	➡⬇⬊ + P
Tatsumaki Senpukyaku	⬇⬋⬅ + C (disponibile in aria)
Shakunetsu Hadoken	⬅⬋⬇⬊➡ + P

Super combinazioni

Shinku Hadoken	⬇⬊➡⬇⬊➡ + P
Shinku Tastumaki Senpukyaku	⬇⬋⬅⬇⬋⬅ + C
Shin Shoryuken	⬇⬊➡⬇⬊ + C (LIVELLO 3 E MAX)

KEN

Mosse speciali

Hadoken	⬇⬊➡ + P
Shoryuken	➡⬇⬊ + P
Tatsumaki Senpukyaku	⬇⬋⬅ + C (disponibile in aria)
Ryusenkyaku	⬅⬇⬋ + C

Super combinazioni

Shoryu Reppa	⬇⬊➡⬇⬊ + P
Shinryuken	⬇⬊➡⬇⬊ + C (rapidamente)
Shippu Jinrai Kyaku	⬇⬋⬅⬇⬋⬅ + C (LIVELLO 3 E MAX)

IORI

Mosse speciali

Dark Thrust	⬇⬊➡ + P
Fire Ball	➡⬇⬊ + P
Deadly Flower	⬇⬋⬅ + P (fino a 3 volte)
Dark Crescent Slice	➡⬊⬇⬋⬅ + C
Dust Gale	➡⬊⬇⬋⬅➡ + P

Super combinazioni

One-For-the-Road Blast	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡ + P (caricabile)
Maiden Masher	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅ + P

CHUN-LI

Mosse speciali

Kikoken	← ↙ ↓ ↘ → + P
Hyakuretsukyaku	C (rapidamente)
Spinning Bird Kick	↓ carica ↑ + C

Super combinazioni

Kikosho	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P

ZANGIEF

Mosse speciali

Double Lariat	PP
Vanishing Flat	→ ↓ ↘ + P
Screw Pile Driver	movimento di 360º + P
Atomic Suplex	movimento di 360º + C (vicino all'avversario)

Super combinazioni

Final Atomic Buster	doppio movimento di 360º + P
Aerial Russian Slam	↓ ↘ → ↓ ↘ + C

TERRY

Mosse speciali

Power Wave	↓ ↘ → + P
Burning Knuckle	↓ ↙ ← + P
Rising Tackle	↓ carica ↑ + P
Crack Shot	↓ ↙ ← + C

Super combinazioni

Power Geyser	↓ ↙ ← ↙ → + P
Buster Wolf	↓ ↘ → ↓ ↘ → + C

GUILE

Mosse speciali

Sonic Boom — ← carica → + P
Somersault Kick — ↓ carica ↑ + C

Super combinazioni

Total Wipe Out — ← carica → ← → + P
Somersault Strike — ↙ carica ↘ ↙ ↗ + C
Sonic Hurricane — ← carica → ← → + P (LIVELLO 3 E MAX)

MAI

Mosse speciali

Kachosen — ↓ ↘ → + P
Sun Fire Samba — ↓ carica ↑ + C
Ryuenbu — ↓ ↙ ← + P
Deadly Ninja Bees — ← ↙ ↓ ↘ → + C

Super combinazioni

Super Deadly Ninja Bees — ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + C
Swan's Fandango — ↓ ↘ → ↓ ↘ → + P
Crimson Firebird Diver — ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + P (in aria)

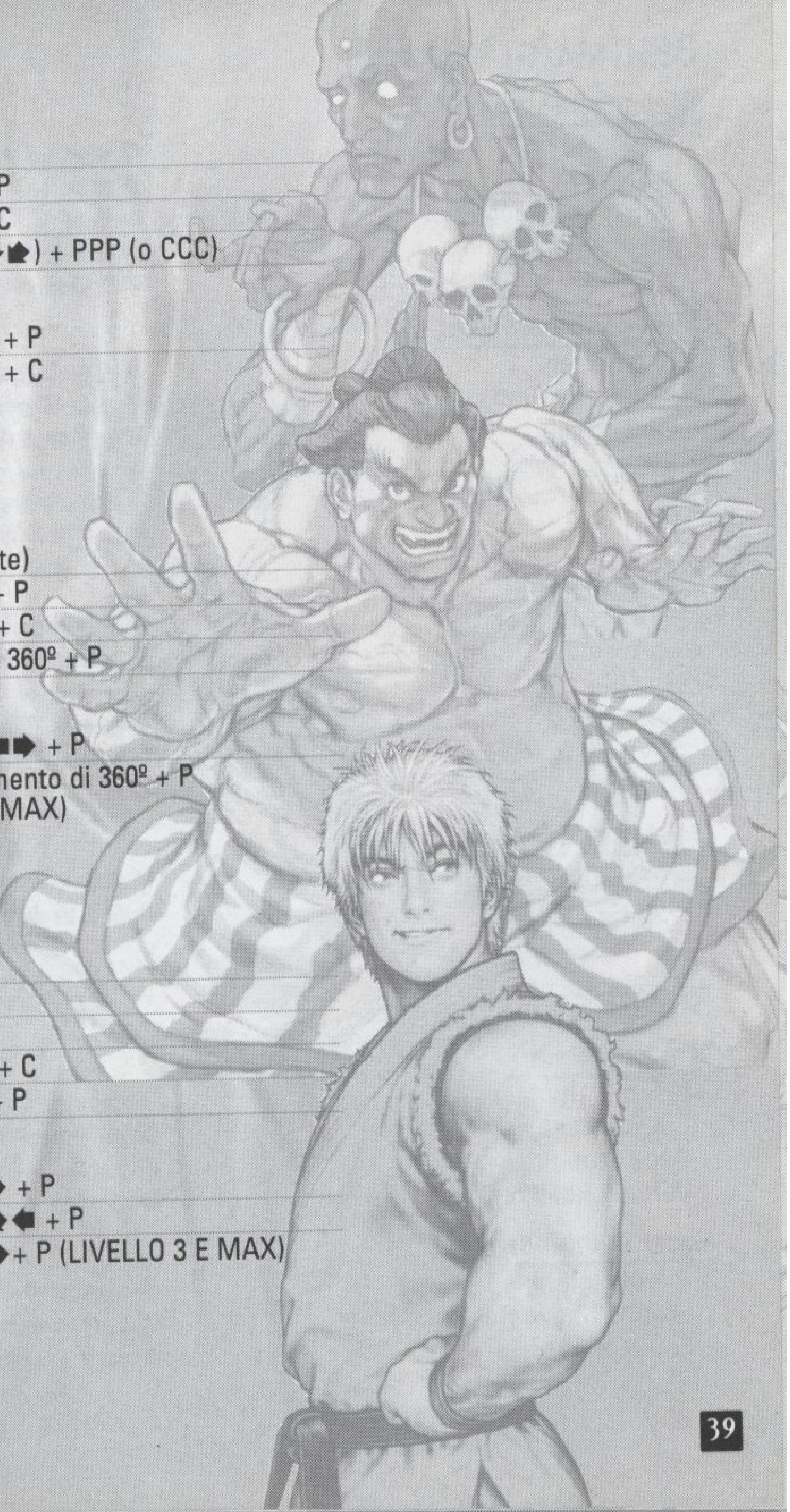
RAIDEN

Mosse speciali

Giant Bomb — ← carica → + P
Poison Spray — → ↘ ↓ ↙ ←+ P
Super Drop Kick — CCC (carica e rilascia)
Thunder Crush Bomb — movimento di 360º + C
Raiden Combination Body Blow — ← ↓ ↙ + P

Super combinazioni

Flame Breath — → ↘ ↓ ↙ ← (due volte) + P
Destruction Drop — doppio movimento di 360º + C
Crazy Train — ↓ ↘ → ↓ ↘ → + P



HALSIM

osse speciali

Yoga Fire	↓↘→ + P
Yoga Flame	→↘↓↙← + P
Yoga Blast	→↘↓↙← + C
Yoga Teleport	→↓↘ (o ←↓↙) + PPP (o CCC)

uper combinazioni

Yoga Stream	↓↘→↓↘→ + P
Yoga Volcano	↓↘→↓↘→ + C

. HONDA

losse speciali

Hundred Hand Slap	P (rapidamente)
Sumo Head Butt	← carica → + P
Sumo Smash	↓ carica ↑ + C
Oicho Throw	movimento di 360º + P

uper combinazioni

Oni Muso	← carica →←→ + P
Orochi Crush	doppio movimento di 360º + P (LIVELLO 3 E MAX)

YO

Mosse speciali

Tiger Flame Punch	↓↘→ + P
Koho	→↓↘ + P
Zanretsuken	→←→ + P
Lighting Legs Knockout Kick	↙ carica → + C
Kykugen Kick Dance	→↘↓↙← + P

Super combinazioni

Haou Shokoken	→←↙↓↘→ + P
Ryuko Ranbu	↓↘→↘↓↙← + P
Tenchi Haohken	↓↘→↓↘→ + P (LIVELLO 3 E MAX)

BENIMARU

Mosse speciali

Lightning Fist	↓↘→ + P
Iaido Kick	↓↘→ + C
Super Lightning Kick	→↓↘ + P
Shinku Katategoma	→↘↓↙← + C (CCC per annullare)
Benimaru Corridor Crunch	→↘↓↙←→ + P

Super combinazioni

Blast Flash	↓↘→↓↘→ + P
Discharge Spark	↓↙←↓↙← + P
Elec-Trigger	→↘↓↙← (due volte) + P

VICE

Mosse speciali

Nail Bomb	←↙↓↘→ + P
Gore Fest	→↘↓↙←→+ P
Da Cide	←↙↓↘→ + C
Outrage	↓↙← + C
Rave Fest	↓↙←+ C (in aria)
Mayhem	↓↙← + P

Super combinazioni

Withering Force	↓↘→↓↘→+ P
Negative Gain	→↘↓↙← (due volte) + C

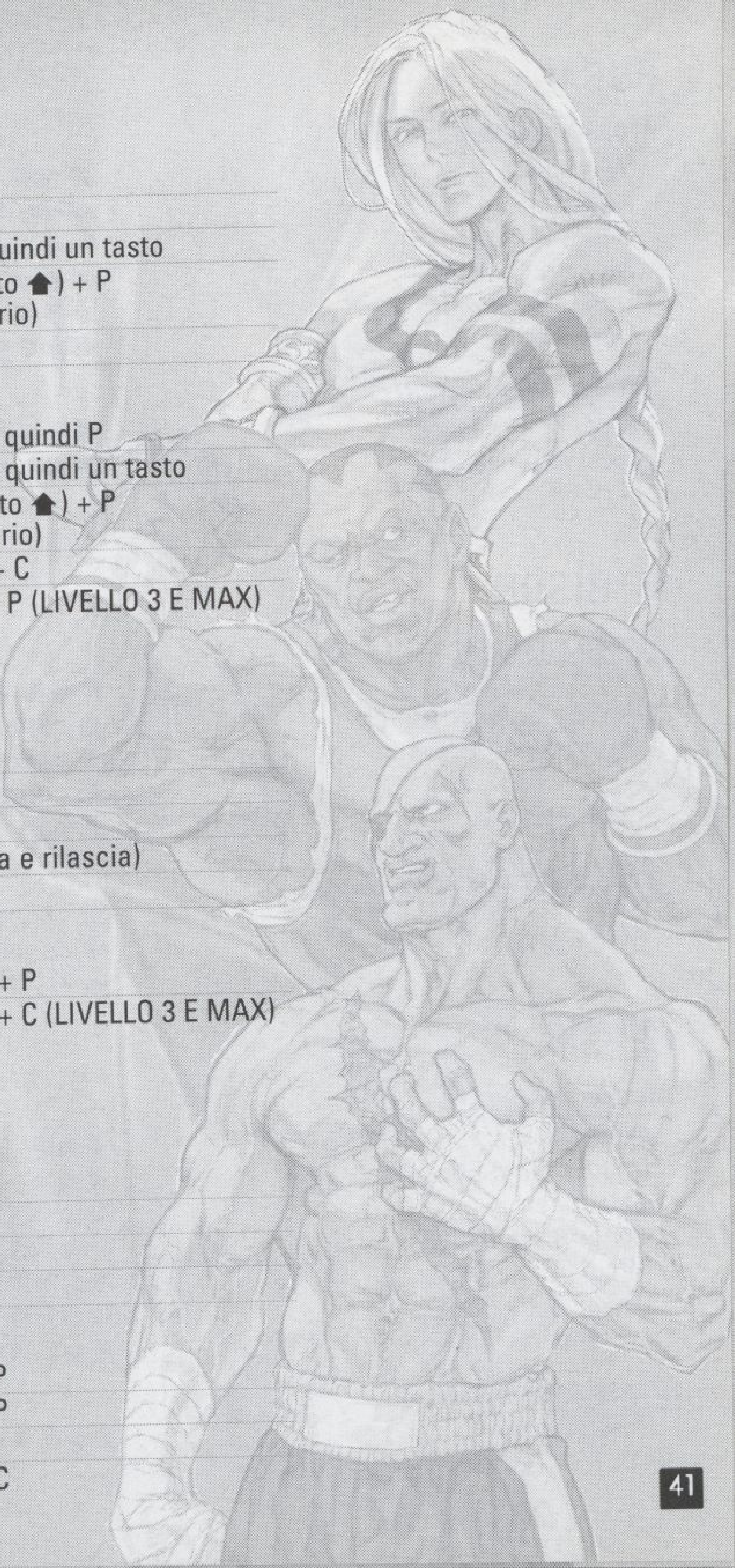
BLANKA

Mosse speciali

Electric Thunder	P (rapidamente)
Rolling Attack	← carica → + P
Back Step Rolling	← carica → + C
Vertical Rolling	↓ carica ↑ + C

Super combinazioni

Direct Lightning	← carica →←→ + P
Ground Shave Rolling	← carica →←→ + C (caricabile)
Shout of Earth	↙ carica ↘↙+ P (rapidamente)



VEGA

Mosse speciali

Rolling Crystal Flash	← carica → + P
Sky High Claw	↓ carica ↑ + P
Izuna Drop	↓ carica ↑ + C quindi un tasto direzionale (eccetto ↑) + P (vicino all'avversario)
Scarlet Terror	↙ carica → + C

Super combinazioni

Flying Barcelona Special	↙ carica ↘↙ + C quindi P
Rolling Izuna Drop	↙ carica ↘↙ + C quindi un tasto direzionale (eccetto ↑) + P (vicino all'avversario)
Scarlet Mirage	← carica →←→ + C
Red Impact	← carica →←→+ P (LIVELLO 3 E MAX)

BALROG

Mosse speciali

Dash Straight	← carica → + P
Dash Uppercut	← carica → + C
Dash Ground Straight	← carica ↘ + P
Turn Punch	PPP o CCC (carica e rilascia)
Buffalo Headbutt	↓ carica ↑ + P

Super combinazioni

Crazy Buffalo	← carica →←→ + P
Gigaton Blow	← carica →←→ + C (LIVELLO 3 E MAX)

SAGAT

Mosse speciali

Tiger Shot	↓↘→ + P
Ground Tiger Shot	↓↘→+ C
Tiger Uppercut	→↓↘ + P
Tiger Crush	→↓↘+ C

Super combinazioni

Tiger Cannon	↓↘→↓↘→ + P
Ground Tiger Cannon	↓↙←↓↙← + P
Tiger Genocide	↓↘→↓↘ + C
Tiger Raid	↓↙←↓↙← + C

RUGAL

Mosse speciali

Wind Slice	↓↘→ + P
Kaiser Wave	→←↙↓↘→ + P (caricabile)
Super Press	→↘↓↙← + P
Air Dark Smash	↓↘→ + P
Destroyer Cutter	→↓↘ + C
Dark Barrier	←↙↓↘→ + C

Super combinazioni

Gigantic Pressure	↓↘→↘↓↙← + P
Total Annihilation	↓↘→↓↘ + C

M. BISON

Mosse speciali

Psycho Vanish	→↓↘ + P
Psycho Crusher Attack	← carica → + P
Double Knee Press	← carica → + C
Head Press	↓ carica ↑ + C
Devil Reverse	↓ carica ↑ + P quindi P

Super combinazioni

Knee Press Nightmare	← caricabile →←→ + C
Mega Psycho Crusher	← caricabile →←→ + P (LIVELLO 3 E MAX)

GEESE

Mosse speciali

Wind Slice	↓↘→ + PL o PM
Double Wind Slice	↓↘→ + PV
Gale Slash	↓↙← + P (in aria)
Upper Body Blow	→↘↓↙← + PL
Middle Body Blow	→↘↓↙← + PM
Lower Body Blow	→↘↓↙← + PV
Evil Shadow Smasher	→↘↓↙← + C

Mossa speciale

Rising Storm	↙→↘↓↙←↘ + P

KING

Mosse speciali

Venom Strike	↓↘→ + C
Double Strike	↓↘→↓↘→ + C
Surprise Rose	→↓↘ + C
Trap Shot	←↓↙ + C
Tornado Kick	→↘↓↙← + C

Super combinazioni

Illusion Dance	↓↘→↘↓↙← + C
Silent Flash	↓↙←↓↙← + C

CAMMY

Mosse speciali

Spiral Arrow	↓↘→ + C
Cannon Spike	→↓↘ + C
Spin Knuckle	→↘↓↙← + P
Hooligan Combination	↙↓↘→ + P
Cannon Strike	↓↙← + C (in aria) o C (dopo Hooligan Combination)

Super combinazioni

Spin Drive Smasher	↓↘→↓↘ + C
Reverse Shaft Breaker	↓↙←↓↙← + C (rapidamente)

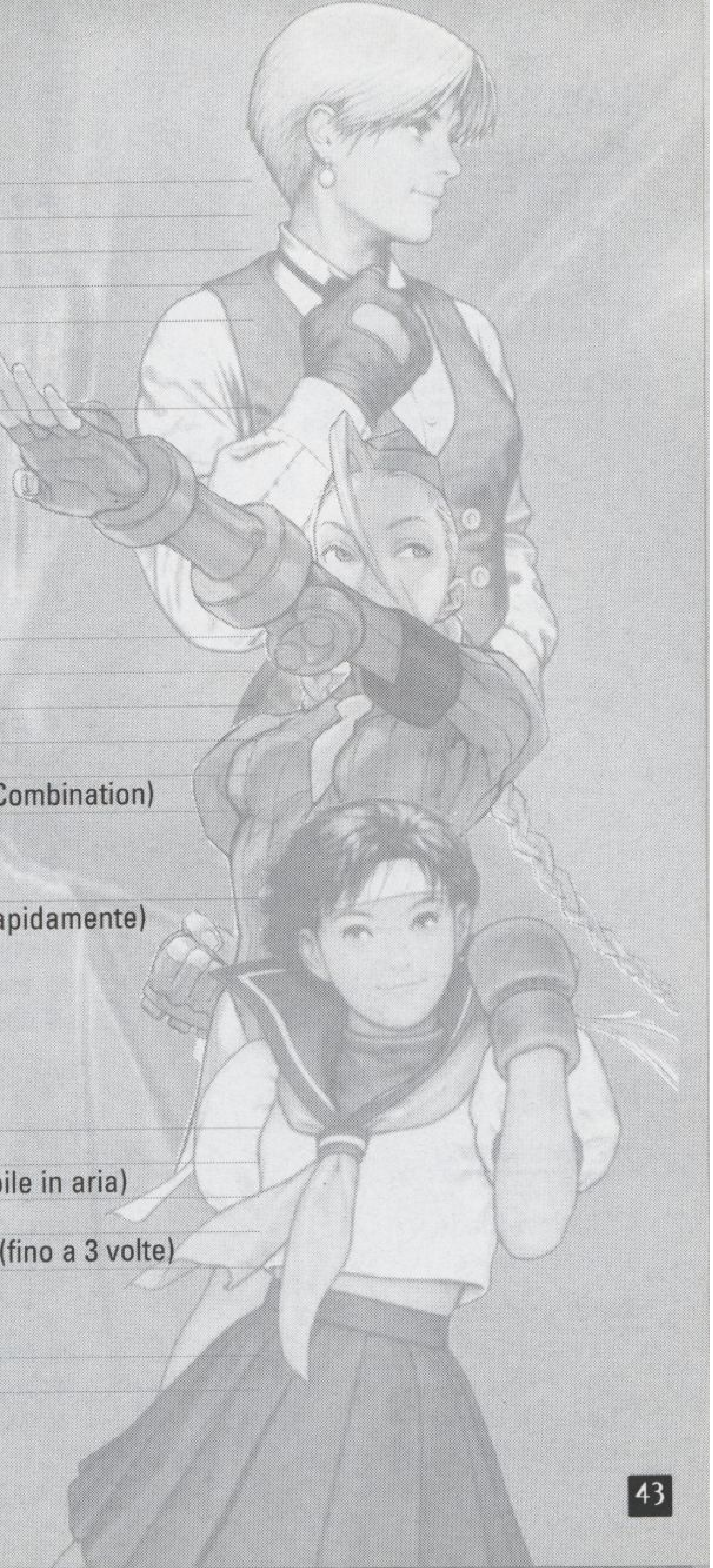
SAKURA

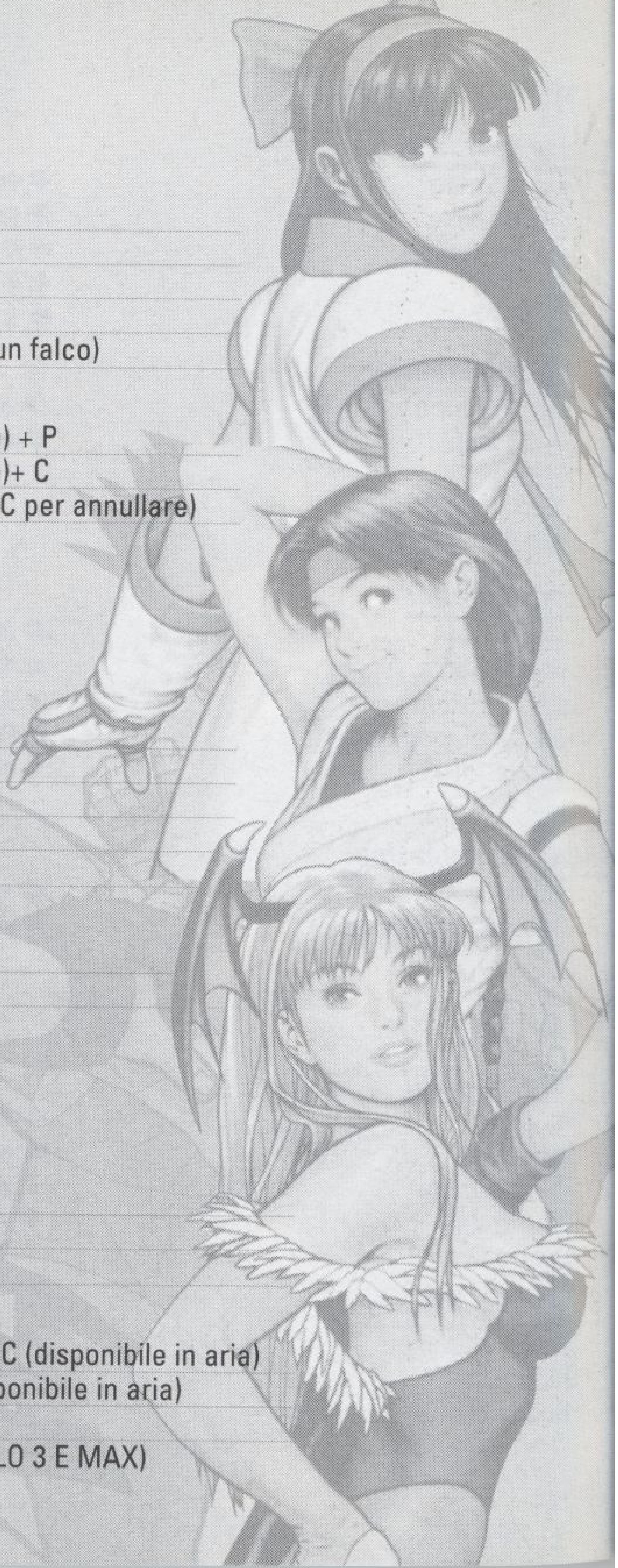
Mosse speciali

Hadosho	↓↘→ + P
Shouoken	→↓↘ + P
Shunpukyaku	↓↙← + C (disponibile in aria)
Ohkakyaku	↓↙← + C (in aria)
Sakura Drop	→↓↘ + C quindi P (fino a 3 volte)

Super combinazioni

Shinku Hadoken	↓↘→↓↘→ + P
Shououken	↓↘→↓↘ + C
Haru Ichiban	↓↙←↓↙← + C





NAKORURU

Mosse speciali

Annu Mutsube	←↙↓ + P
Lela Mutsube	↓↘→ + P
Kamui Limse	←↓↙ + P
Mamahaha Grab	↓↙← + C
Kamui Mutsube	↓↙← + P (tenendo un falco)

Super combinazioni

Sichi Kapu Kamui Ilusika	→↘↓↙← (due volte) + P
Elelsi Kamui Limse	→↘↓↙← (due volte)+ C
Silicolo Kamui Nomi	↓↘→↓↘→ + C (CCC per annullare) (LIVELLO 3 E MAX)

YURI

Mosse speciali

Tiger Flame Punch	↓↘→ + P
Yuri Super Uppercut	→↓↘ + P
Raiohken	↓↘→ + C
Saiba	↓↙← + P
One Hundred Slaps	↓↘↓↙← + C

Super combinazioni

Haou Shokoken	→←↙↓↘→ + P
Scalding Storm Blast	↓↘→↓↘ + P
Flying Phoenix Kick	↓↘→↘↓↙← + C

MORRIGAN

Mosse speciali

Soul Fist	↓↘→ + P
Shadow Blade	→↓↘ + P
Vector Drain	→↘↓↙← + P

Super combinazioni

Valkyrie Turn	→↘↓↙← + C quindi C (disponibile in aria)
Soul Phoenix	↓↘→↓↘→ + P (disponibile in aria)
Cardinal Blade	↓↘→↓↘ + C
Darkness Illusion	PL PL → CL PV (LIVELLO 3 E MAX) (disponibile in aria)

AN

losse speciali

Gadoken	↓↘→ + P
Koryuken	→↓↘ + P
Danku Kyaku	↓↙← + C (disponibile in aria)

uper combinazioni

Shinku Gadoken	↓↘→↓↘→ + P
Koryu Rekka	↓↘→↓↘ + C
Hisshou Burai Ken	↓↙←↓↙← + C
Chohatsu Densetsu	↓↘→↓↘→ + tasto SELECT (selezione)

OE

losse speciali

Hurricane Uppercut	←↙↓↘→ + P
Slash Kick	←↙↓↘→ + C
Tiger Kick	→↓↘ + C
Golden Heel	↓↙← + C
Bakuretsu Ken	P (rapidamente)

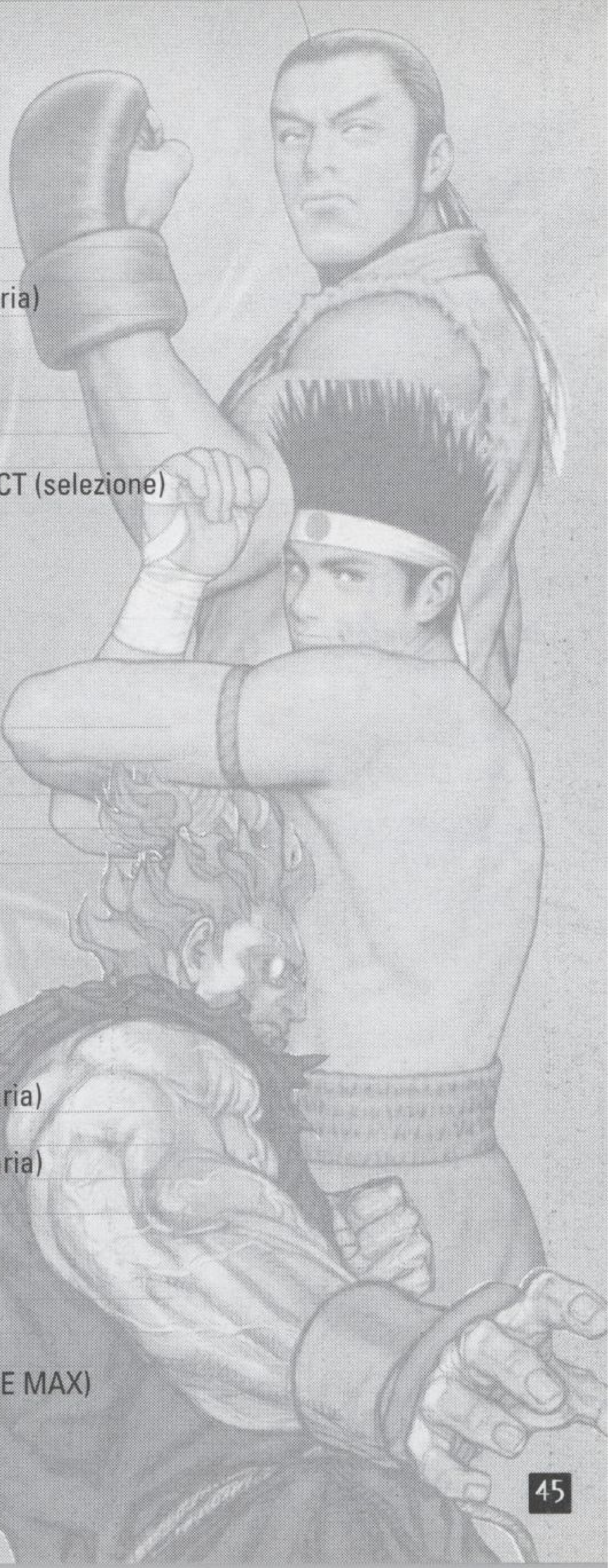
KUMA

losse speciali

Gou Haoken	↓↘→ + P (disponibile in aria)
Gou Shoryuken	→↓↘ + P
Tatsumaki Zankukyaku	↓↙← + C (disponibile in aria)
Hyakkishu	→↓↘ + C quindi P o C

uper combinazioni

Messatsu Gou Hadou	→↘↓↙← (due volte) + P
Messatsu Gou Shoryu	↓↘→↓↘ + P
Tenma Gou Zankuu	↓↘→↓↘→ + P (in aria)
Shungokusatsu	PL PL → CL PV (LIVELLO 3 E MAX)



EVIL RYU

Mosse speciali

Hadoken	⬇⬊➡ + P
Shoryuken	➡⬇⬊ + P
Tatsumaki Senpukyaku	⬇⬋⬅ + C (disponibile in aria)
Ashura Senku	➡⬇⬊ o ⬅⬇⬋ + PPP (o CCC)

Super combinazioni

Shinku Hadoken	➡⬊⬇⬋⬅ (due volte) + P
Messatsu Gou Shoryu	⬇⬊➡⬇⬊ + P
Shungokusatsu	PL PL ➡ CL PV (LIVELLO 3 E MAX)

MAD IORI

Mosse speciali

Dark Thrust	⬇⬊➡ + P
Fire Ball	➡⬇⬊ + P
Deadly Flower	⬇⬋⬅ + P (fino a 3 volte)
Dark Crescent Slice	➡⬊⬇⬋⬅ + C

Super combinazioni

Fire Wave	⬇⬊➡⬇⬊ + P (caricabile)
Maiden Masher	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅ + P

KIM

Mosse speciali

Crescent Moon Slice	⬇ ⬋ ⬅ + C
Flying Kick	⬇ ⬊ ➡ + C (in aria)
Flying Slice	⬇charge ⬆+ C
Comet Cruncher	⬅charge ➡+ C

YAMAZUKI

Mosse speciali

Hydra's Judgement	➡⬇ ⬊ + P
Upper Serpent Slash	⬇ ⬋ ⬅ + PL (caricabile)
Middle Serpent Slash	⬇ ⬋ ⬅ + PV (caricabile)
Lower Serpent Slash	⬇ ⬋ ⬅ + PV (caricabile)
Taunt & Counter	⬅ ⬋ ⬇ ⬊ ➡+C
Double Return	⬇ ⬊ ➡+P
Flight of Tempering	➡⬇ ⬊ +C
Sand Scattering	⬇ ⬋ ⬅ +C

KYO

Mosse speciali

Fireball	➡⬇ ⬊ + P
Crescent Slash	➡⬊ ⬇ ⬋ ⬅ + C
Spinning Kick	➡⬇ ⬊ + C
New Wave Smash	⬇ ⬊ ➡+ C quindi C
Wicked Chew	⬇ ⬊ ➡ + PL o PV
Poison Gnawfest	⬇ ⬊ ➡ + PV

SCONFIGGI GLI AVVERSARI!

Quando giochi contro un avversario IA nella modalità Arcade o Pair Match, i team che ottengono punti stile particolarmente alti, dovranno affrontare dei personaggi conosciuti come Sfidanti provenenti dal mondo del male e apostoli della violenza! I team si troveranno anche a far fronte ad attacchi eseguiti da pazzoidi scellerati!

ARRIVANO I NUOVI SFIDANTI!

E c'è di più!

Se raggiungi il livello finale con un alto livello di punti stile, troverai Akuma ad aspettarti. Credi di essere abbastanza forte da sconfiggere il più forte dei tuoi avversari?

Precaución

● Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. ● Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. ● Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. ● Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. ● Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. ● Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. ● No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. ● No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

● Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. ● No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. ● Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. ● Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

SÓLO PARA USO PRIVADO. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, préstamo, distribución, extracción, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión, exhibición pública y transmisión, acceso o uso por Internet, por cable o por cualquier otro medio de telecomunicación, de este producto o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que forme parte de él sin la autorización pertinente. Capcom vs SNK Pro © 2002 CAPCOM CO., LTD. Editado por CAPCOM EUROSOFT. Desarrollado por CAPCOM CO., LTD. Programas biblioteca © 1993-2002 Sony Computer Entertainment Inc. con licencia exclusiva para Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Vibration Function Compatible

SLES-03889

ÍNDICE

50 PREPARATIVOS
51 ARGUMENTO
51 MANDO
52 MOVIMIENTOS BÁSICOS
53 PANTALLAS
53 REGLAS
54 SISTEMAS DE JUEGO
54 MODALIDADES
55 ENTRENAMIENTO
56 GANANCIAS
57 EDICIÓN A COLOR
58 MENÚ DE OPCIONES
59 TARJETA DE MEMORIA
59 ESTILOS DE LUCHA
59 PERSONAJES
71 ¡ENFRÉNTATE AL DESAFÍO!

Nota especial de CAPCOM EUROSOFT

Gracias por elegir CAPCOM vs SNK PRO MILLENNIUM FIGHT 2000 para tu sistema de entretenimiento PlayStation®. El equipo de CAPCOM EUROSOFT se complace en presentar este nuevo título para tu colección.

© CAPCOM CO., LTD. 2002 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. CAPCOM y el LOGOTIPO DE CAPCOM son marcas registradas de CAPCOM CO., LTD. CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO ha sido creado y distribuido por CAPCOM CO LTD con autorización de PLAYMORE Corporation. SNK es una marca registrada de PLAYMORE CORPORATION. Todos los derechos reservados.

PREPARATIVOS

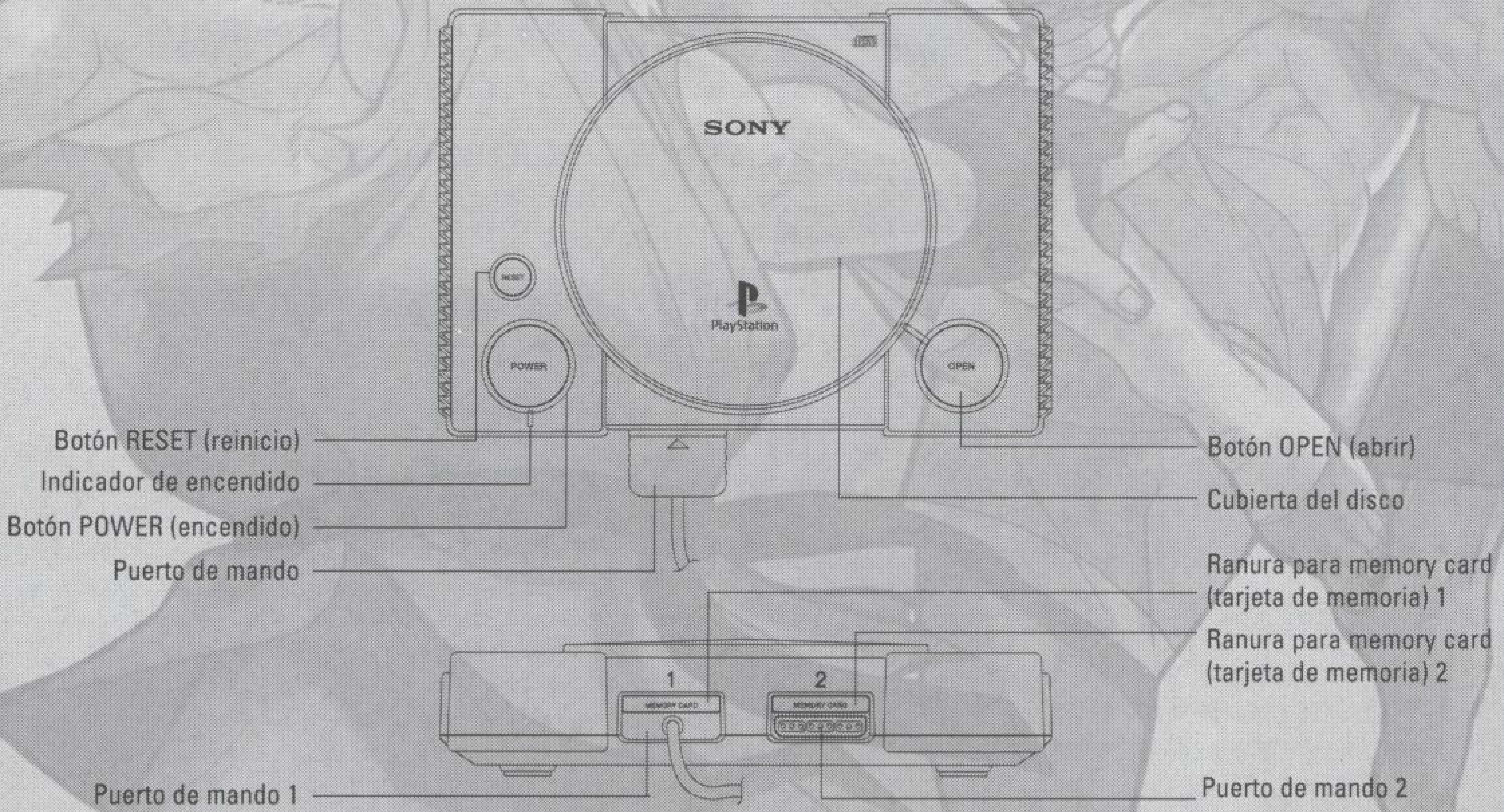
Conecta el sistema de entretenimiento PlayStation ® según las instrucciones del manual. Inserta los mandos y cualquier otro accesorio necesario antes de encender la consola. No es recomendable conectar o desconectar periféricos con la consola encendida.

Asegúrate de que hay suficiente espacio libre en la memory card (tarjeta de memoria) antes de empezar a jugar. Comprueba que el botón POWER (encendido), que se encuentra en la parte posterior de la consola, está encendido. Pulsa el botón OPEN (abrir) para abrir la cubierta, coloca el disco de CAPCOM VS SNK PRO MILLENNIUM FIGHT 2000 en la consola con la etiqueta hacia arriba y cierra la cubierta. Sigue las instrucciones en pantalla y consulta este manual si necesitas más información sobre el juego.

Memory Card (tarjeta de memoria)

Para guardar la configuración y los resultados del juego, introduce una memory card (tarjeta de memoria) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1. También puedes continuar con partidas de CAPCOM® VS SNK® PRO MILLENNIUM FIGHT 2000 guardadas en la misma memory card (tarjeta de memoria) o cualquier otra con datos del juego.

Mientras guardes o cargues una partida, no retires la memory card (tarjeta de memoria) ni apagues la consola, ya que los datos que contenga podrían dañarse. Encontrarás más información en la sección Guardar y cargar de la página 59.



ARGUMENTO

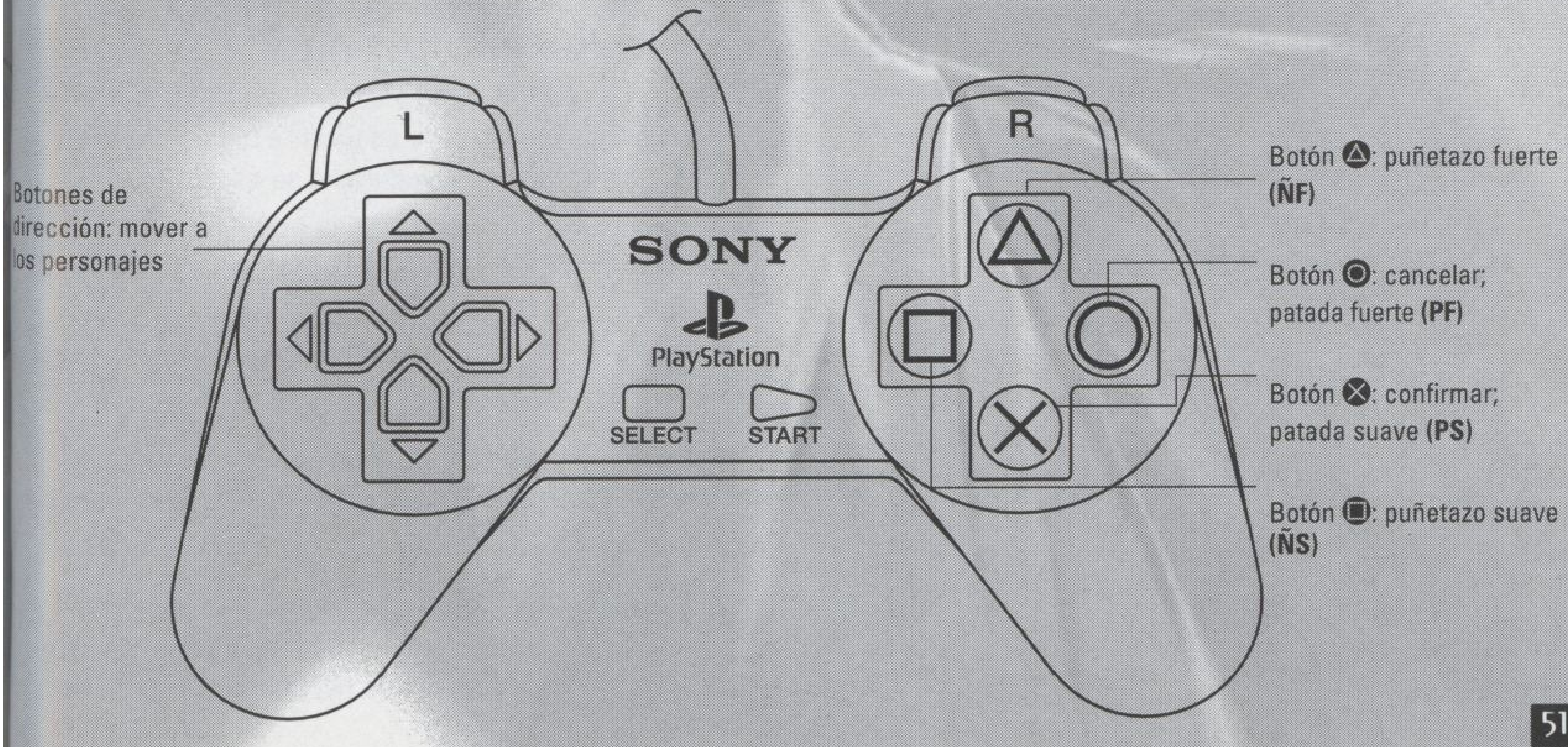
Tú eliges: CAPCOM o SNK. ¡Deja que tu alma te guíe!

Año 2000.

Aficionados a la lucha de todo el mundo esperan ansiosos a disfrutar de nuevos torneos donde se mezclen las distintas disciplinas de combate sin armas. En respuesta a estas demandas se ha organizado una competición con el patrocinio de Garcia Group y Masters Foundation, que eliminará cualquier lazo político o mercantil; bajo el título de Millennium Fight 2000.

Luchadores de elite se apuntan a este gran acontecimiento en el que el público parece volcarse. Todo está listo y comienza la ceremonia de apertura. Pero ni los peores augurios podrían haber previsto el caos que se cierne sobre el torneo.

MANDO



MOVIMIENTOS BÁSICOS

- Movimientos normales

Se realizan al pulsar los botones de puñetazo (Ñ) y patada (P). El movimiento variará dependiendo de la posición del personaje en el momento de apretar el botón.

⊖ Movimientos especiales

Se pueden realizar movimientos especiales mediante la combinación de los botones de dirección y los botones de puñetazo (Ñ) y patada (P).

⊖ Bloqueo y defensa

Para bloquear el ataque de tu adversario pulsa el botón de dirección en el sentido contrario a tu contrincante y utiliza, a la vez, el bloqueo superior o inferior dependiendo del ataque de tu rival. Esto se denomina romper la defensa. Antes de que ocurra, el indicador de bloqueo se pondrá rojo y la barra de vitalidad del personaje comenzará a parpadear. Cuando un adversario consiga romperte la defensa, tu personaje no podrá utilizar el bloqueo hasta que la barra se llene un poco.

⊖ Supersalto

Pulsa ⬆/⬇ rápidamente para saltar más alto y más lejos que con un salto normal.

⊖ Apresurarse

Pulsa ⬅⬅ o ➡➡ rápidamente para ir más deprisa en la dirección indicada.

⊖ Lanzar y agarrar

Cuando estés cerca de un adversario, pulsa ⬅ o ➡ + puñetazo fuerte (ÑF) o patada fuerte (PF) para lanzarlo por el aire. Algunos personajes agarrarán al contrincante en lugar de lanzarlo.

⊖ Escapar de un lanzamiento

Para zafarte de las garras de tu contrincante, pulsa ⬅ o ➡ + puñetazo fuerte (ÑF) o patada fuerte (PF).

⊖ Esquivar rápidamente

Pulsa el botón de puñetazo suave (ÑS) y patada suave (PS) al mismo tiempo para esquivar a tu contrincante. De esta forma también te colocarás a su espalda.

⊖ Recuperarse del mareo

Si tu personaje se marea un poco tras ser atacado, puedes forzar la recuperación pulsando un botón de dirección, puñetazo o patada varias veces.

⊖ Burlarse

Pulsa el botón SELECT (selección) para mofarte de tu contrincante.

⊖ Recuperación táctica

Cuando tu personaje esté en el suelo, pulsa puñetazo suave (ÑS) y puñetazo fuerte (ÑF) para que tarde en levantarse.

Nota: Las funciones de los botones descritas anteriormente se refieren a la configuración predeterminada. Puedes cambiarlas en el menú de configuración de los botones que describimos en la página 10.

PANTALLAS

1. **Número de victorias consecutivas:** Muestra cuántas veces seguidas has ganado a tu contrincante en partidas para dos jugadores.

2. **Barra de vitalidad:** Disminuye conforme tu personaje es atacado. Si se vacía del todo, tu personaje quedará KO y habrás perdido la partida.

3. **Equipo:** Muestra a los miembros del equipo. Los personajes que están luchando en ese momento se muestran en mayor tamaño.

4. **Nombre de los personajes y proporción de puntos:** Muestra los nombres y la proporción de puntos de los personajes que luchan en ese momento. En la página 6 encontrarás mayor información sobre la proporción de puntos.

5. **Contador:** Muestra el tiempo que queda. El ganador se decidirá cuando el contador llegue a cero.

6. **Indicador de supercombinaciones:** Aparece al elegir el estilo de lucha de CAPCOM. Encontrarás más información en la página 11.

7. **Indicador de extras:** Aparece al elegir el estilo de lucha de SNK. Encontrarás más información en la página 11.

8. **Mensaje de bonificación:** Aquí se muestran los distintos mensajes del juego.

9. **Puntos de estilo:** Indicador especial que aparece al jugar contra la IA. Encontrarás más información en la página 6.

Nota: Algunos televisores no pueden mostrar la pantalla completa.

REGLAS

⊖ Reglas de juego

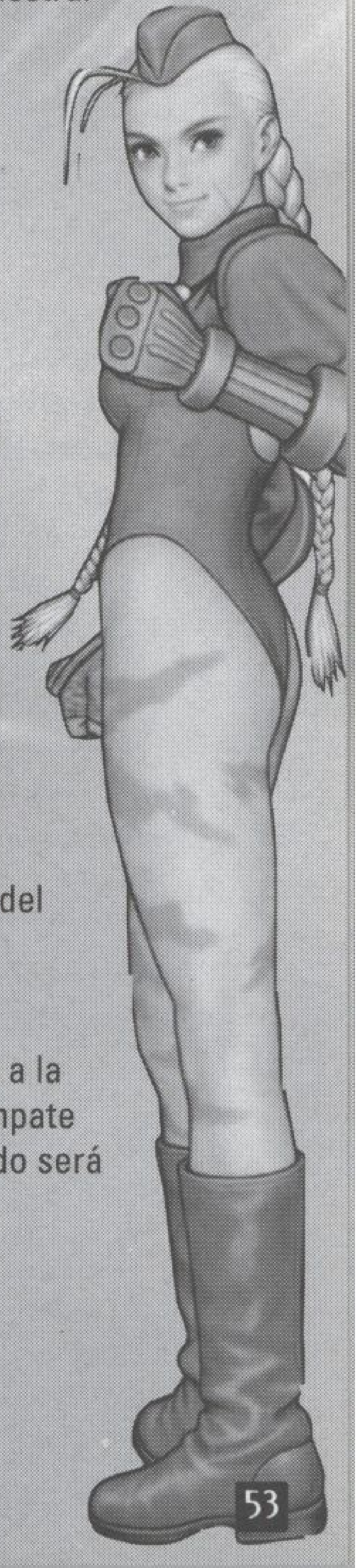
En los encuentros por eliminación, dos personajes se enfrentan por ronda. El encuentro termina cuando un equipo vence a todos los miembros del otro. El tiempo y la vitalidad del vencedor de la ronda se repone.

⊖ Perdedores y ganadores

Si consigues que la barra de vitalidad de tu adversario llegue a cero tras repetidos ataques, ganarás por KO. Pero si se agota el tiempo antes, aquel al que le quede más vitalidad se alzará con la victoria. Ganarás el encuentro cuando derrotes a todos los miembros del equipo contrario.

⊖ Empate

Si las dos barras de vitalidad se vacían a la vez, se considerará un empate. Si el empate se produce en la ronda final, el resultado será la muerte súbita para los dos.



SISTEMAS DE JUEGO

⊖ Proporción de puntos
Al escoger tus personajes, se le asignará a cada uno varios puntos que indican sus habilidades. Este sistema afecta a la elección de los personajes, ya que el total de puntos que puede sumar un equipo es de 4. Así pues, el número de miembros de un equipo puede variar.

⊖ Puntos de estilo
Se trata de un sistema de puntuación para las partidas de un solo jugador. Durante el combate, se contabilizan los ataques y los movimientos defensivos. Hay cinco clasificaciones: S, A, B, C y D, donde S es la superior. Esta clasificación fluctúa y al final se hace una media con la que se determina la victoria y que podrás ver en la pantalla correspondiente.

⊖ KO de lujo
Repite los ataques de tu oponente para derrotarlo con un KO de lujo. Así aumentarás los puntos de estilo con cada golpe.

⊖ Puntos de duelo
Son los puntos que ganas en cada modalidad.

MODALIDADES

⊖ Inicio de una partida
Al pulsar el botón START (inicio) en la pantalla de inicio se mostrará el menú de selección de modalidad. Selecciona la que prefieras con los botones de dirección y pulsa el botón de confirmación.

⊖ Arcade Mode (modalidad de recreativas)
En esta modalidad pueden participar uno o dos jugadores. El objetivo será vencer al luchador controlado por IA.

⊖ Vs Mode (modalidad de duelo)
Se trata de una modalidad para dos jugadores, en la que te enfrentarás a alguno de tus amigos en combate directo. Podrás cambiar la proporción de puntos, el nivel y demás parámetros antes de empezar la partida. Tendrás que tener dos mandos conectados a la consola para poder jugar a esta modalidad.

⊖ Pair Match Mode (modalidad de combate por parejas)
En esta modalidad pueden participar uno o dos jugadores. Tu objetivo será derrotar al personaje controlado por IA, como en la modalidad de recreativas. La característica especial de esta modalidad es que la proporción de puntos por pareja no puede ser superior a 2.

⊖ Training Mode (modalidad de entrenamiento)
En esta modalidad también podrán participar de uno a dos jugadores. Aquí podrás practicar tus movimientos contra un sparring, cuyas características puedes elegir según más te guste. Si pulsas el botón START (inicio) a

mitad de la partida, se mostrará la pantalla de selección de modo de entrenamiento. Si eliges DUMMY (saco de arena) en el menú, podrás establecer las características de tu *sparring*. Encontrarás más información en la página 7.

⊖ Price Mode (menú de ganancias)
Este menú te permite comprobar los puntos de duelo que llevas acumulados para adquirir imágenes y personajes, además de ver las ilustraciones que has conseguido. Encontrarás más información en la página 8.

⊖ Colour Edit Mode (menú de edición a color)
Este menú te permite cambiar los colores de tu personaje para que se adapte a tus preferencias. Encontrarás más información en la página 9.

⊖ Option Mode (menú de opciones)
En esta pantalla podrás cambiar las configuraciones del juego. Encontrarás más información en la página 10.

⊖ Memory Card Mode (menú de tarjeta de memoria)
En esta pantalla podrás guardar o cargar datos del juego. Encontrarás más información en la página 11.

ENTRENAMIENTO

Al pulsar el botón START (inicio) durante una partida en la modalidad de entrenamiento aparece la pantalla de selección. Si eliges TRAINING MENU, aparecerá la pantalla de menú. En ella, podrás cambiar la configuración de tu personaje y del contrincante, practicar movimientos especiales, combinaciones, etc.

⊖ CONTINUE (continuar)
Retoma la partida de entrenamiento.

⊖ CHARACTER CHANGE (cambio de personaje)
Vuelve a la pantalla de selección de personaje.

⊖ DUMMY (saco de arena)
Te permite establecer las características del *sparring*.

⊖ DUMMY ACTION (reacción del saco)
Te permite configurar los movimientos que realizará el *sparring* cuando la opción de DUMMY esté configurada como NORMAL.

⊖ DUMMY GUARD (defensa del saco)
Te permite configurar los bloqueos que realizará el *sparring* cuando la opción de DUMMY esté configurada como NORMAL.

⊖ LIFE (vida)
Esta opción sólo está disponible cuando el estilo de lucha de SNK está seleccionado. Te permite establecer si quieres que la barra de vitalidad parpadee o no cuando esté a punto de vaciarse.

⊖ GAUGE (indicador)
Te permite configurar el estado del indicador.

⊖ EXIT (salir)
Vuelve a la pantalla de inicio.

GANANCIAS

En esta pantalla puedes comprobar los puntos de duelos acumulados y emplearlos para adquirir imágenes y personajes.

Podrás ver las imágenes que consigas en la Gallery (galería) y utilizar los personajes en cualquier modalidad.

⊖ Illustration Shop (tienda de imágenes)

En esta pantalla puedes adquirir imágenes de los personajes del juego. No podrás seleccionar las que ya hayas adquirido anteriormente o las que tengan asignado un número de puntos de duelo mayor del que dispones. Si alguna aparece con un signo de interrogación, adquiere primero al luchador en la tienda de personajes y prueba de nuevo.

Cuando hayas intercambiado los puntos las imágenes nuevas estarán disponibles. Hay dos ilustraciones por personaje: una al estilo de CAPCOM y otra al de SNK.

⊖ EXIT (salir)

Regresa a la pantalla de ganancias.

⊖ Character Shop (tienda de personajes)

Puedes adquirir varias versiones de un mismo personaje. Las EX, que disponen de diferentes movimientos y las Challenger, que al entrar a formar parte del juego puede convertirse en tus adversarios controlados por la IA.

Podrás utilizar los personajes que consigas en cualquier modalidad. No podrás volver a comprar personajes que ya has adquirido o aquellos que tengan asignado un número de puntos de duelo mayor del que dispones.

⊖ EXIT (salir)

Regresa a la pantalla de ganancias.

⊖ Gallery (galería)

Aquí podrás ver las ilustraciones adquiridas en la tienda de imágenes. Para ello, sitúa el cursor al lado de la imagen en la lista y pulsa el botón de confirmación.

⊖ Illustration screen (pantalla de imágenes)

Esta pantalla muestra la ilustración elegida.

Botones de dirección: Mueve la ilustración ↑/↓/←/→.

Botón ◎: Aumenta la ilustración.

Botón ⊗: Cuando la imagen está aumentada la devuelve al tamaño natural. Si está en tamaño normal, regresa a la lista de ilustraciones.

Nota: No olvides guardar los datos, ya que las imágenes y personajes que hayas adquirido no se conservarán si apagas o reinicias la consola sin haberlos guardado.
Si tienes la función AUTOSAVE (copia automática) en ON (activada), los datos se guardarán automáticamente al regresar a la pantalla de menú.

EDICIÓN A COLOR

Nota: Para poder utilizar esta función deberás tener insertada una memory card (tarjeta de memoria).

Aquí podrás cambiar los colores de tus personajes. Tras seleccionar el personaje que quieres retocar, accederás a la pantalla de edición. Puedes guardar hasta dos configuraciones de color para un mismo personaje. Cuando un personaje disponga de dos colores aparecerá COLOUR 1 (color 1) y COLOUR 2 (color 2) en la ventana de personajes mientras estés jugando una partida. Para seleccionar COLOUR 1, pulsa puñetazo suave (ÑS) y patada fuerte (ÑF) al mismo tiempo. Para seleccionar COLOUR 2, pulsa patada suave (PS) y puñetazo fuerte (PF) a la vez.

Nota sobre la paleta de colores: Cada personaje tiene una paleta de 15 colores. Los colores pueden crearse ajustando las tres barras de color: R (rojo), G (verde) y B (azul).

⊖ COLOUR CHANGE (cambio de color)

Controles para la selección de la paleta:

Para cambiar los colores de tu personaje, selecciona primero la paleta.

Botones de dirección ⬅ y ➡: seleccionar paleta

Botón ◯ : confirmar

Botón ⊗ : cancelar

Botón ▢: copiar paleta

Botón △: pegar paleta

⊖ Controles para la selección de barra RGB (roja, verde y azul):

Una vez confirmada la paleta, podrás cambiar los colores modificando la barra de color rojo, verde y azul.

Botones de dirección ⬅ y ➡: seleccionar barra

Botones de dirección ⬆/⬇: cambiar tonalidad

Botón ◯ : confirmar

Botón ⊗ : cancelar

Botón ▢: bajar una tonalidad la barra RGB (roja, verde y azul).

Botón △: subir una tonalidad la barra RGB (roja, verde y azul).

⊖ DEFAULT COLOUR (color predeterminado):

Esta opción se utiliza para seleccionar los colores básicos del personaje.
(Realiza tu selección utilizando los botones de dirección ⬅ y ➡).

⊖ CHARACTER CHANGE (cambio de personaje):

Regresa a la pantalla de selección de personaje.

⊖ SAVE (guardar): Guarda los datos.

⊖ LOAD (cargar): Carga los datos.

⊖ EXIT (salir): Regresa a la pantalla de menú principal.

MENÚ DE OPCIONES

Este menú te permite cambiar lo distintos parámetros de juego. Si seleccionas GAME OPTIONS (opciones de juego) en esta pantalla podrás establecer la configuración de las distintas modalidades.
Utiliza los botones de dirección ↑ y ↓ para seleccionar la opción indicada y ← o → para cambiar los valores.

OPCIONES

DIFFICULTY **(dificultad)**: Te permite establecer el nivel de dificultad para las partidas de un solo jugador. Puedes elegir entre ocho niveles diferentes.

TIME **(tiempo)**: Aquí podrás fijar el límite de tiempo para los encuentros.

DAMAGE **(daño)**: Permite determinar el daño que se inflige con cada ataque. Hay cuatro niveles disponibles.

SPEED **(velocidad)**: Establece la velocidad del juego durante una lucha.

GAUGE **(indicador)**: Determina el estado del indicador durante la partida.

SOUND **(sonido)**: Sirve para indicar la salida de audio de tu televisor. Puedes optar entre Stereo (estéreo) o Mono (monoaural).

TEST **(prueba)**: Te permite escuchar la banda sonora del juego.

GAME MUSIC **(música)**: Aquí podrás elegir las canciones que quieres oír de fondo.

RUN/DASH **(correr y apresurarse)**: Sirve para determinar si tu personaje correrá o sólo se apresurará un poco durante el juego.

DEFAULT SETTINGS **(configuración predeterminada)**: Restaura la configuración predeterminada de todas las opciones del juego.

OPCIONES DEL MANDO

BUTTON CONFIG **(configuración de los botones)**: Aquí puedes cambiar las acciones asignadas a los botones del mando.

VIBRATION **(Vibración)**: Activa o desactiva la función de vibración del mando analógico (DUALSCHOCK).

DEFAULT SETTINGS **(configuración predeterminada)**: Restaura la configuración predeterminada del mando.

OPCIONES DE PANTALLA

DISPLAY ADJUST **(ajuste de pantalla)**: Sirve para establecer la presentación en pantalla.

DEFAULT SETTINGS **(configuración predeterminada)**: Restaura la configuración original de la pantalla.

TARJETA DE MEMORIA

LOAD / SAVE (cargar y guardar): Desde aquí podrás guardar tu avance o cargar una partida anterior.

LOAD (cargar): Como su nombre indica es la opción que te permitirá cargar la partida.

SAVE (guardar): Esta opción te permitirá guardar la configuración, las adquisiciones en la pantalla de ganancias, la edición de colores y las puntuaciones más altas conseguidas en el juego.

AUTOSAVE (copia automática): Aquí podrás activar (ON) o desactivar (OFF) el guardado automático.

ESTILOS DE LUCHA (GROOVES)

⊖ Estilo de lucha de CAPCOM

Indicador de supercombinaciones

El indicador de nivel va subiendo conforme ataques a tu contrincante. Tus habilidades en la lona irán mejorando conforme este indicador vaya rellenándose.

Supercombinaciones de nivel 1: (emplea un indicador) comando + botón de ataque suave

Supercombinaciones de nivel 2: (emplea dos indicadores) comando + botón de ataque fuerte

Supercombinaciones de nivel 3: (emplea tres indicadores) comando + botones de ataque suave y fuerte a la vez

⊖ Estilo de lucha de SNK

Indicador de extras

Puedes dar un subidón a tu indicador mediante la acción de recarga [botón de puñetazo fuerte (ÑF) y patada fuerte (PF)]. Cuando el indicador de extras esté lleno, estarás en plena forma y podrás realizar supermovimientos especiales durante cierto período de tiempo.

PERSONAJES

En esta sección, las flechas muestran los movimientos para los personajes que miran hacia la derecha. Si tu personaje mira hacia la izquierda invierte la dirección para realizar los movimientos.

⊖ ÑS/ÑF
Puñetazo suave/Puñetazo fuerte

⊖ PS/PF
Patada suave/Patada fuerte

⊖ Recarga
Pulsa los botones de dirección en la dirección indicada y tras unos segundos cambia de dirección.

⊖ Nivel 3 y máximo
La siguiente lista muestra las condiciones necesarias para realizar movimientos de nivel 3 o máximo para cada estilo de lucha.

Estilo de lucha de CAPCOM: El indicador debe estar cargado hasta el nivel 3 para realizar las supercombinaciones.

Estilo de lucha de SNK: La barra de vitalidad debe estar parpadeando y el indicador de extras al máximo.

RYU

Movimientos especiales

Hadoken	⬇⬊➡ + Ñ
Shoryuken	➡⬇⬊ + Ñ
Tatsumaki Senpukyaku	⬇⬋⬅ + P (se puede dar en el aire)
Shakunetsu Hadoken	⬅⬋⬇⬊➡ + Ñ

Supercombinaciones

Shinku Hadoken	⬇⬊➡⬇⬊➡ + Ñ
Shinku Tastumaki Senpukyaku	⬇⬋⬅⬇⬋⬅ + P
Shin Shoryuken	⬇⬊➡⬇⬊ + P (nivel 3 y máximo)

KEN

Movimientos especiales

Hadoken	⬇⬊➡ + Ñ
Shoryuken	➡⬇⬊ + Ñ
Tatsumaki Senpukyaku	⬇⬋⬅ + P (se puede dar en el aire)
Ryusenkyaku	⬅⬇⬋ + P

Supercombinaciones

Shoryu Reppa	⬇⬊➡⬇⬊ + Ñ
Shinryuken	⬇⬊➡⬇⬊ + P (rápidamente)
Shippu Jinrai Kyaku	⬇⬋⬅⬇⬋⬅ + P (nivel 3 y máximo)

IORI

Movimientos especiales

Dark Thrust	⬇⬊➡ + Ñ
Fire Ball	➡⬇⬊ + Ñ
Deadly Flower	⬇⬋⬅ + Ñ (hasta 3 veces)
Dark Crescent Slice	➡⬊⬇⬋⬅ + P
Dust Gale	➡⬊⬇⬋⬅➡ + Ñ

Supercombinaciones

One-For-the-Road Blast	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡ + Ñ (recargable)
Maiden Masher	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅ + Ñ

CHUN-LI

Movimientos especiales

Kikoken	←↙↓↘→ + Ñ
Hyakuretsukyaku	P (rápidamente)
Spinning Bird Kick	↓ recarga ↑ + P

Supercombinaciones

Kikosho	↓↘→↓↘→ + Ñ

ZANGIEF

Movimientos especiales

Double Lariat	ÑÑ
Vanishing Flat	→↓↘ + Ñ
Screw Pile Driver	Giro de 360º + Ñ
Atomic Suplex	Giro de 360º + P (cerca del adversario)

Supercombinaciones

Final Atomic Buster	Doble giro de 360º + Ñ
Aerial Russian Slam	↓↘→↓↘ + P

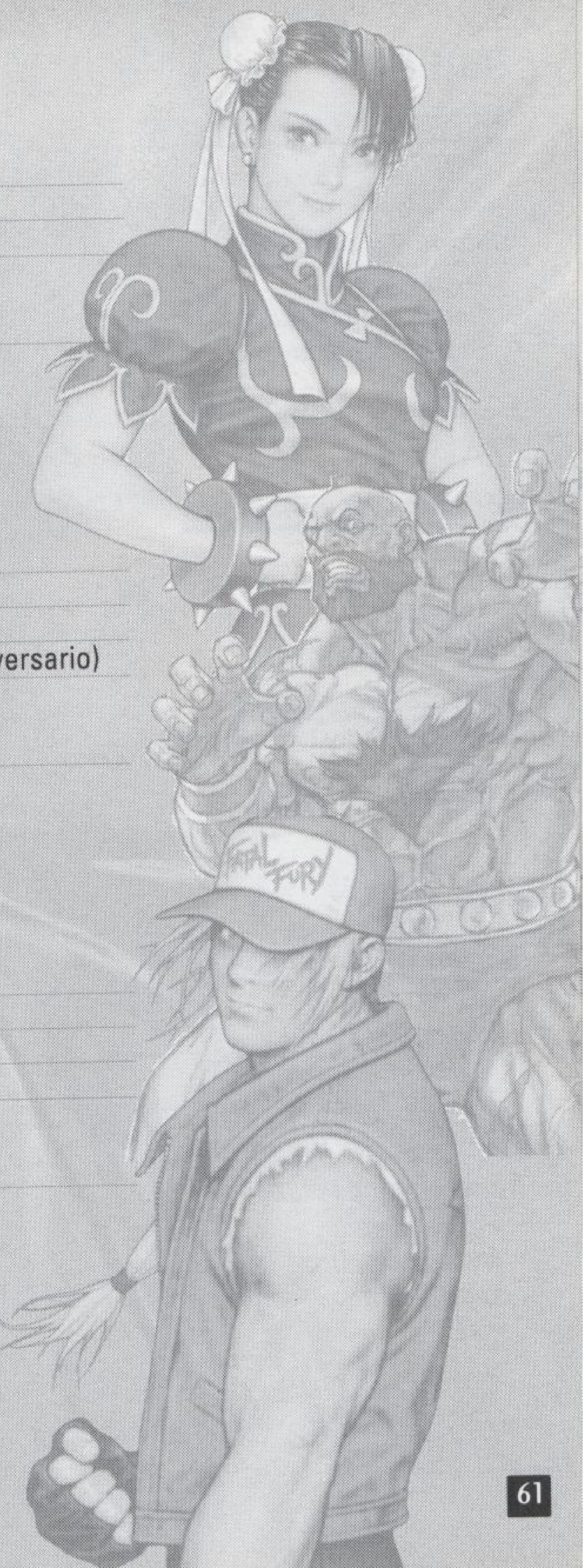
TERRY

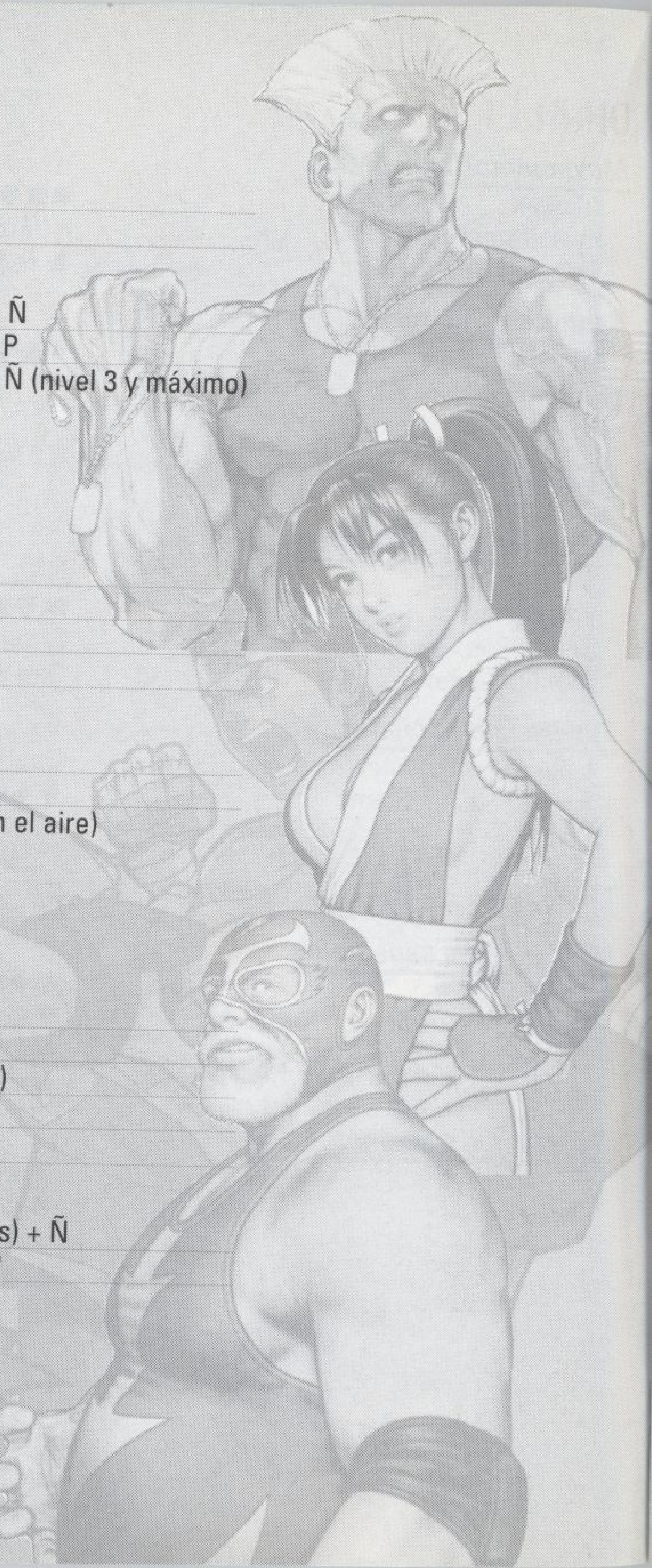
Movimientos especiales

Power Wave	↓↘→ + Ñ
Burning Knuckle	↓↙← + Ñ
Rising Tackle	↓ recarga ↑ + Ñ
Crack Shot	↓↙← + P

Supercombinaciones

Power Geyser	↓↙←↙→ + Ñ
Buster Wolf	↓↘→↓↘→ + P





GUILE

Movimientos especiales

Sonic Boom	← recarga → + Ñ
Somersault Kick	↓ recarga ↑ + P

Supercombinaciones

Total Wipe Out	← recarga →←→ + Ñ
Somersault Strike	↙ recarga ↘↙↗ + P
Sonic Hurricane	← recarga →←→ + Ñ (nivel 3 y máximo)

MAI

Movimientos especiales

Kachosen	↓↘→ + Ñ
Sun Fire Samba	↓ recarga ↑ + P
Ryuenbu	↓↙← + Ñ
Deadly Ninja Bees	←↙↓↘→ + P

Supercombinaciones

Super Deadly Ninja Bees	↓↙←↙↓↘→ + P
Swan's Fandango	↓↘→↓↘→ + Ñ
Crimson Firebird Diver	↓↙←↓↙← + Ñ (en el aire)

RAIDEN

Movimientos especiales

Giant Bomb	← recarga → + Ñ
Poison Spray	→↘↓↙←+ Ñ
Super Drop Kick	PPP (recarga y soltar)
Thunder Crush Bomb	Giro de 360º + P
Raiden Combination Body Blow	←↓↙ + Ñ

Supercombinaciones

Flame Breath	→↘↓↙← (dos veces) + Ñ
Destruction Drop	Doble giro de 360º + P
Crazy Train	↓↘→↓↘→ + Ñ

DHALSIM

Movimientos especiales

Yoga Fire	↓↘→ + Ñ
Yoga Flame	→↘↓↙← + Ñ
Yoga Blast	→↘↓↙← + P
Yoga Teleport	→↓↘ (o ←↓↙) + ÑÑÑ (o PPP)

Supercombinaciones

Yoga Stream	↓↘→↓↘→ + Ñ
Yoga Volcano	↓↘→↓↘→ + P

E. HONDA

Movimientos especiales

Hundred Hand Slap	Ñ (rápidamente)
Sumo Head Butt	← recarga → + Ñ
Sumo Smash	↓ recarga ↑ + P
Oicho Throw	Giro de 360º + Ñ

Supercombinaciones

Oni Muso	← recarga →←→ + Ñ
Orochi Crush	Doble giro de 360º + Ñ (nivel 3 y máximo)

RYO

Movimientos especiales

Tiger Flame Punch	↓↘→ + Ñ
Koho	→↓↘ + Ñ
Zanretsuken	→←→ + Ñ
Lighting Legs Knockout Kick	↙ recarga → + P
Kykugen Kick Dance	→↘↓↙← + Ñ

Supercombinaciones

Haou Shokoken	→←↙↓↘→ + Ñ
Ryuko Ranbu	↓↘→↘↓↙← + Ñ
Tenchi Haohken	↓↘→↓↘→ + Ñ (nivel 3 y máximo)

BENIMARU

Movimientos especiales

Lightning Fist	↓↘→ + Ñ
Iaido Kick	↓↘→ + P
Super Lightning Kick	→↓↘ + Ñ
Shinku Katategoma	→↘↓↙← + P (PPP para cancelar)
Benimaru Corridor Crunch	→↘↓↙←→ + Ñ

Supercombinaciones

Blast Flash	↓↘→↓↘→ + Ñ
Discharge Spark	↓↙←↓↙← + Ñ
Elec-Trigger	→↘↓↙← (dos veces) + Ñ

VICE

Movimientos especiales

Nail Bomb	←↙↓↘→ + Ñ
Gore Fest	→↘↓↙←→ + Ñ
Da Cide	←↙↓↘→ + P
Outrage	↓↙← + P
Rave Fest	↓↙← + P (en el aire)
Mayhem	↓↙← + Ñ

Supercombinaciones

Withering Force	↓↘→↓↘→ + Ñ
Negative Gain	→↘↓↙← (dos veces) + P

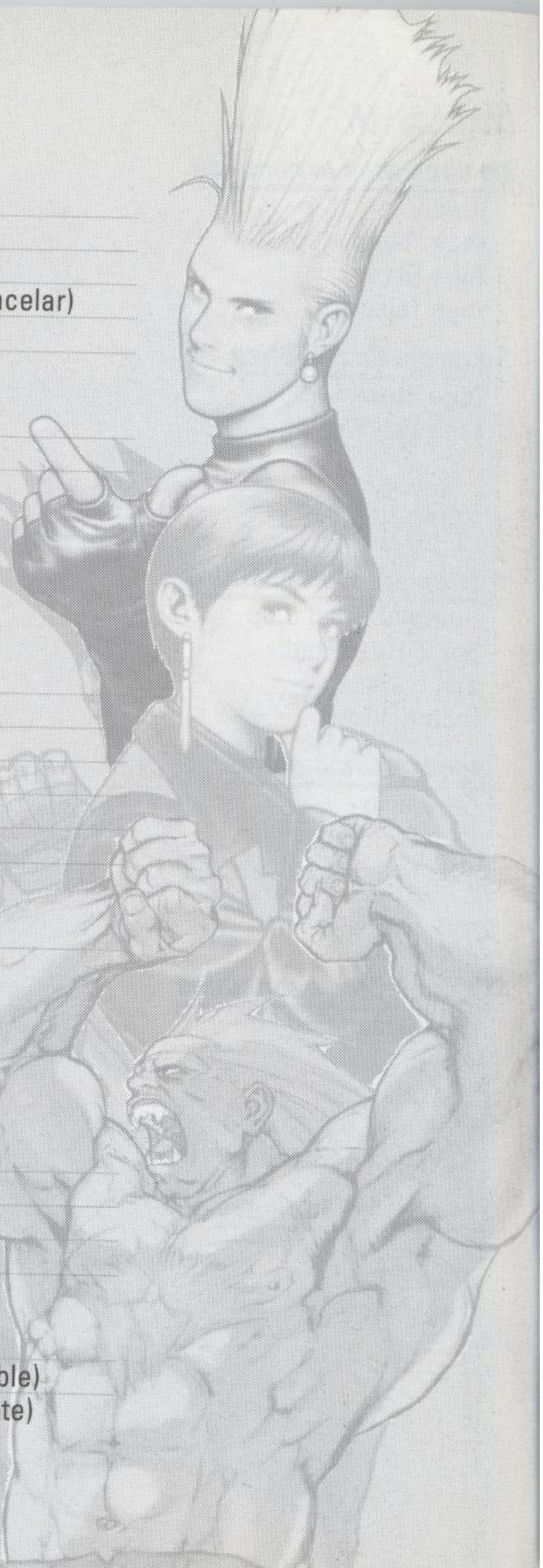
BLANKA

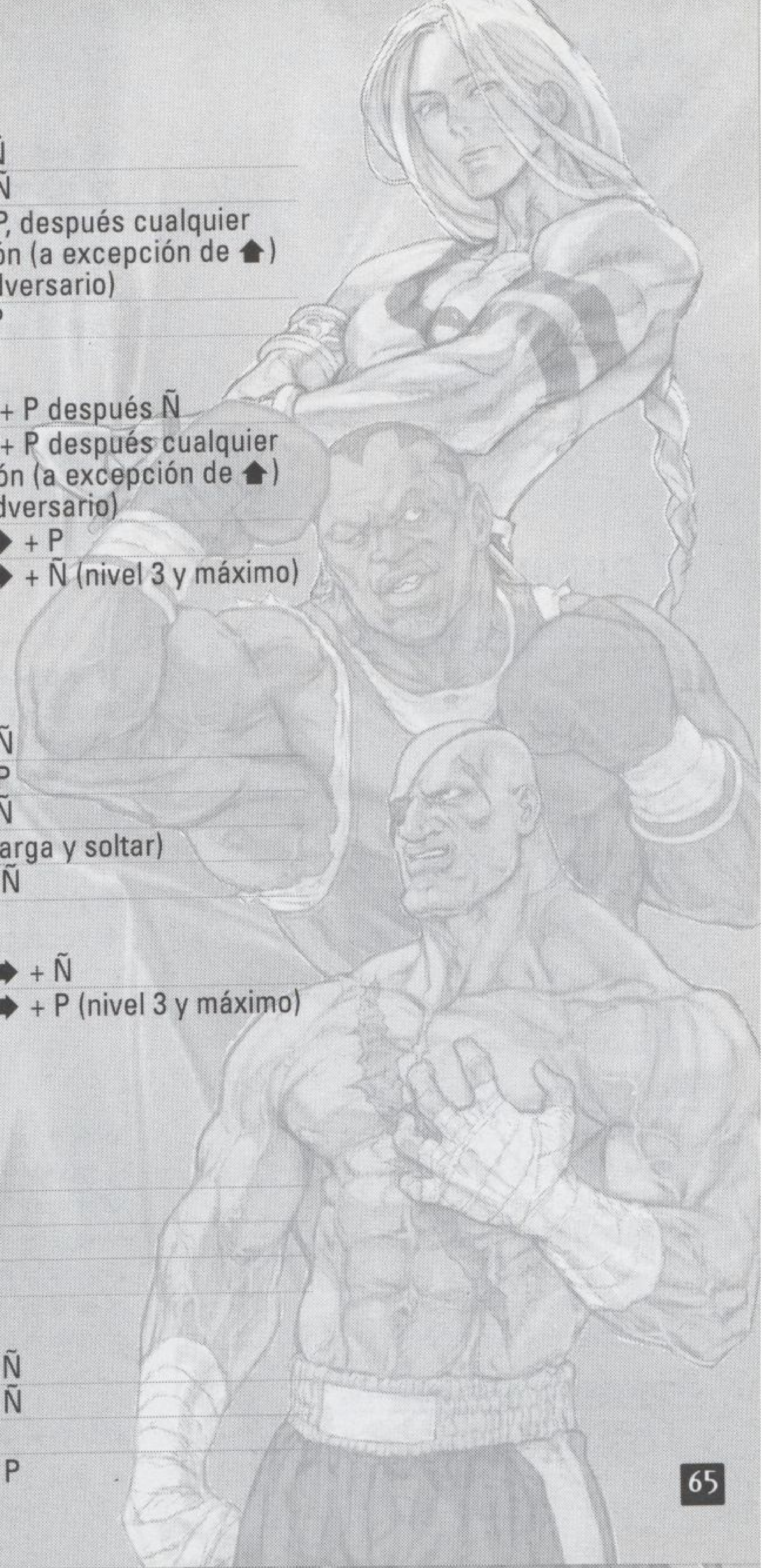
Movimientos especiales

Electric Thunder	Ñ (rápidamente)
Rolling Attack	← recarga → + Ñ
Back Step Rolling	← recarga → + P
Vertical Rolling	↓ recarga ↑ + P

Supercombinaciones

Direct Lightning	← recarga →←→ + Ñ
Ground Shave Rolling	← recarga →←→ + P (recargable)
Shout of Earth	↙ recarga ↘↙(+ Ñ (rápidamente)





VEGA

Movimientos especiales

Rolling Crystal Flash	← recarga → + Ñ
Sky High Claw	↓ recarga ↑ + Ñ
Izuna Drop	↓ recarga ↑ + P, después cualquier botón de dirección (a excepción de ↑) + Ñ (cerca del adversario)
Scarlet Terror	↗ recarga → + P

Supercombinaciones

Flying Barcelona Special	↗ recarga ↖↗(+ P después Ñ
Rolling Izuna Drop	↗ recarga ↖↗(+ P después cualquier botón de dirección (a excepción de ↑) + Ñ (cerca del adversario)
Scarlet Mirage	← recarga →←→ + P
Red Impact	← recarga →←→ + Ñ (nivel 3 y máximo)

BALROG

Movimientos especiales

Dash Straight	← recarga → + Ñ
Dash Uppercut	← recarga → + P
Dash Ground Straight	← recarga ↖ + Ñ
Turn Punch	ÑÑÑ o PPP (recarga y soltar)
Buffalo Headbutt	↓ recarga ↑ + Ñ

Supercombinaciones

Crazy Buffalo	← recarga →←→ + Ñ
Gigaton Blow	← recarga →←→ + P (nivel 3 y máximo)

SAGAT

Movimientos especiales

Tiger Shot	↓↖→ + Ñ
Ground Tiger Shot	↓↖→ + P
Tiger Uppercut	→↓↖ + Ñ
Tiger Crush	→↓↖ + P

Supercombinaciones

Tiger Cannon	↓↖→↓↖→ + Ñ
Ground Tiger Cannon	↓↗←↓↗← + Ñ
Tiger Genocide	↓↖→↓↖ + P
Tiger Raid	↓↗←↓↗← + P

RUGAL

Movimientos especiales

Wind Slice	⬇↘➡ + Ñ
Kaiser Wave	➡⬅↙⬇↘➡ + Ñ (recargable)
Super Press	➡↘⬇↙⬅ + Ñ
Air Dark Smash	⬇↘➡ + Ñ
Destroyer Cutter	➡⬇↘ + P
Dark Barrier	⬅↙⬇↘➡ + P

Supercombinaciones

Gigantic Pressure	⬇↘➡↘⬇↙⬅ + Ñ
Total Annihilation	⬇↘➡⬇↘ + P

M. BISON

Movimientos especiales

Psycho Vanish	➡⬇↘ + Ñ
Psycho Crusher Attack	⬅ recarga ➡ + Ñ
Double Knee Press	⬅ recarga ➡ + P
Head Press	⬇ recarga ⬆ + P
Devil Reverse	⬇ recarga ⬆ + Ñ y después Ñ

Supercombinaciones

Knee Press Nightmare	⬅ recarga ➡⬅➡ + P
Mega Psycho Crusher	⬅ recarga ➡⬅➡ + Ñ (nivel 3 y máximo)

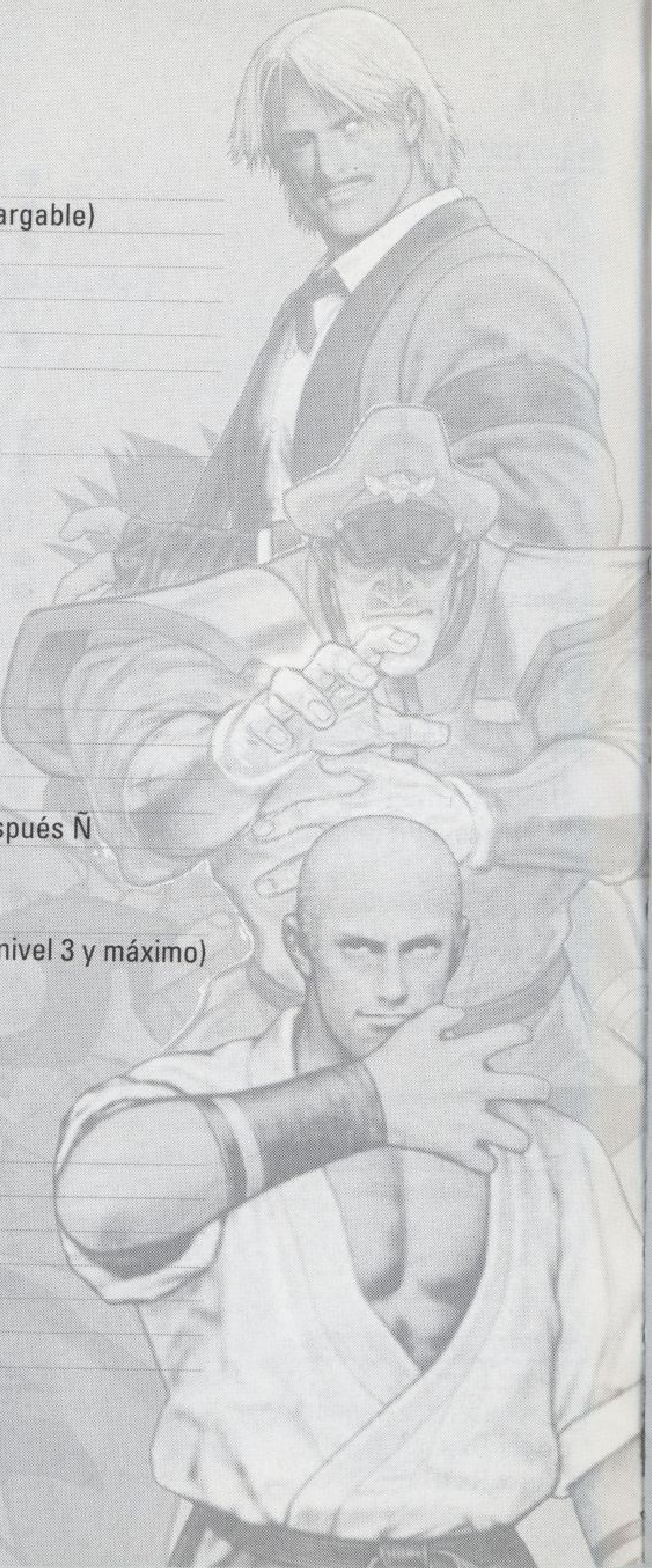
GEESE

Movimientos especiales

Wind Slice	⬇↘➡ + ÑS o ÑM
Double Wind Slice	⬇↘➡ + ÑF
Gale Slash	⬇↙⬅ + Ñ (en el aire)
Upper Body Blow	➡↘⬇↙⬅ + ÑS
Middle Body Blow	➡↘⬇↙⬅ + ÑM
Lower Body Blow	➡↘⬇↙⬅ + ÑF
Evil Shadow Smasher	➡↘⬇↙⬅ + P

Supermovimiento especial

Rising Storm	↙➡↘⬇↙⬅↘ + Ñ



KING

Movimientos especiales

Venom Strike	↓↘→ + P
Double Strike	↓↘→↓↘→ + P
Surprise Rose	→↓↘ + P
Trap Shot	←↓↙ + P
Tornado Kick	→↘↓↙← + P

Supercombinaciones

Illusion Dance	↓↘→↘↓↙← + P
Silent Flash	↓↙←↓↙← + P

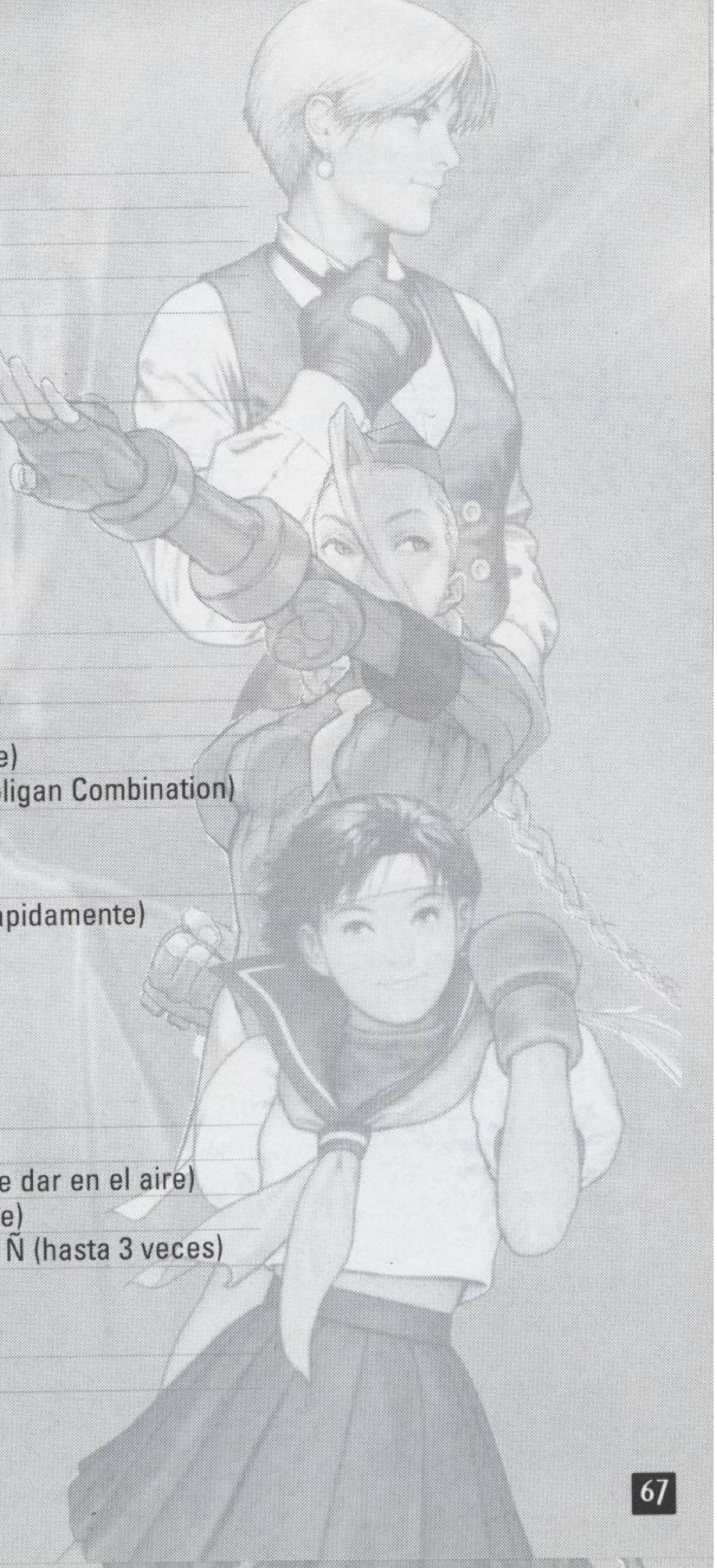
CAMMY

Movimientos especiales

Spiral Arrow	↓↘→ + P
Cannon Spike	→↓↘ + P
Spin Knuckle	→↘↓↙← + Ñ
Hooligan Combination	↙↓↘→(+ Ñ
Cannon Strike	↓↙← + P (en el aire)
	o P (después de Hooligan Combination)

Supercombinaciones

Spin Drive Smasher	↓↘→↓↘ + P
Reverse Shaft Breaker	↓↙←↓↙← + P (rápidamente)



SAKURA

Movimientos especiales

Hadosho	↓↘→ + Ñ
Shouoken	→↓↘ + Ñ
Shunpukyaku	↓↙← + P (se puede dar en el aire)
Ohkakyaku	↓↙← + P (en el aire)
Sakura Drop	→↓↘ + P, después Ñ (hasta 3 veces)

Supercombinaciones

Shinku Hadoken	↓↘→↓↘→ + Ñ
Shouoken	↓↘→↓↘ + P
Haru Ichiban	↓↙←↓↙← + P

NAKORURU

Movimientos especiales

Annu Mutsube	←↙↓ + Ñ
Lela Mutsube	↓↘→ + Ñ
Kamui Limse	←↓↙ + Ñ
Mamahaha Grab	↓↙← + P
Kamui Mutsube	↓↙← + Ñ (sosteniendo un halcón)

Supercombinaciones

Sichi Kapu Kamui Ilusika	→↘↓↙← (dos veces) + Ñ
Elelsi Kamui Limse	→↘↓↙← (dos veces)+ P
Silicolo Kamui Nomi	↓↘→↓↘→ + P (PPP para cancelar) (nivel 3 y máximo)

YURI

Movimientos especiales

Tiger Flame Punch	↓↘→ + Ñ
Yuri Super Uppercut	→↓↘ + Ñ
Raiohken	↓↘→ + P
Saiba	↓↙← + Ñ
One Hundred Slaps	↓↘↓↙← + P

Supercombinaciones

Haou Shokoken	→←↙↓↘→ + Ñ
Scalding Storm Blast	↓↘→↓↘ + Ñ
Flying Phoenix Kick	↓↘→↘↓↙← + P

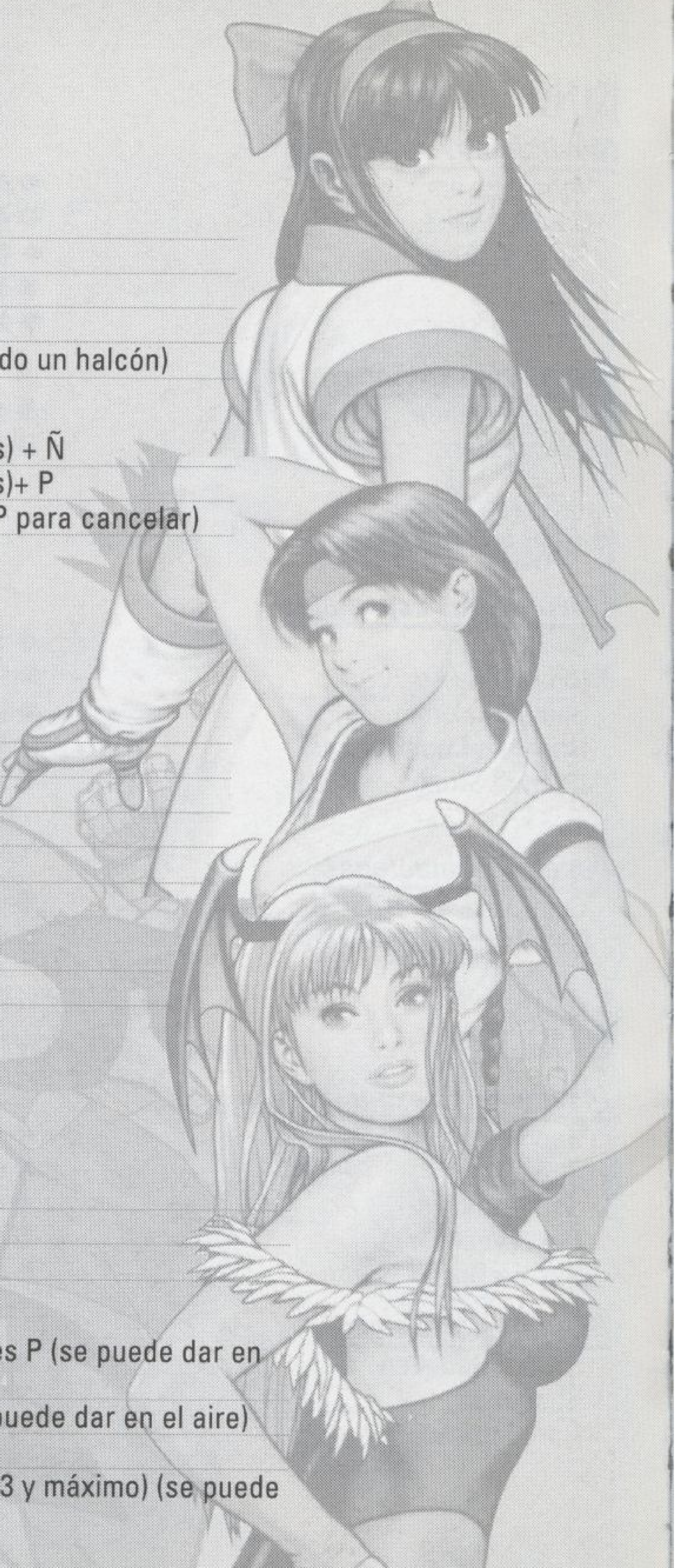
MORRIGAN

Movimientos especiales

Soul Fist	↓↘→ + Ñ
Shadow Blade	→↓↘ + Ñ
Vector Drain	→↘↓↙← + Ñ

Supercombinaciones

Valkyrie Turn	→↘↓↙← + P, después P (se puede dar en el aire)
Soul Phoenix	↓↘→↓↘→ + Ñ (se puede dar en el aire)
Cardinal Blade	↓↘→↓↘ + P
Darkness Illusion	ÑS ÑS → PS ÑF (nivel 3 y máximo) (se puede dar en el aire)



DAN

Movimientos especiales

Gadoken	↓↘→ + Ñ
Koryuken	→↓↘ + Ñ
Danku Kyaku	↓↙← + P (se puede dar en el aire)

Supercombinaciones

Shinku Gadoken	↓↘→↓↘→ + Ñ
Koryu Rekka	↓↘→↓↘ + P
Hisshou Burai Ken	↓↙←↓↙← + P
Chohatsu Densetsu (selección)	↓↘→↓↘→ + botón SELECT

JOE

Movimientos especiales

Hurricane Uppercut	←↙↓↘→ + Ñ
Slash Kick	←↙↓↘→ + P
Tiger Kick	→↓↘ + P
Golden Heel	↓↙← + P
Bakuretsu Ken	Ñ (rápidamente)

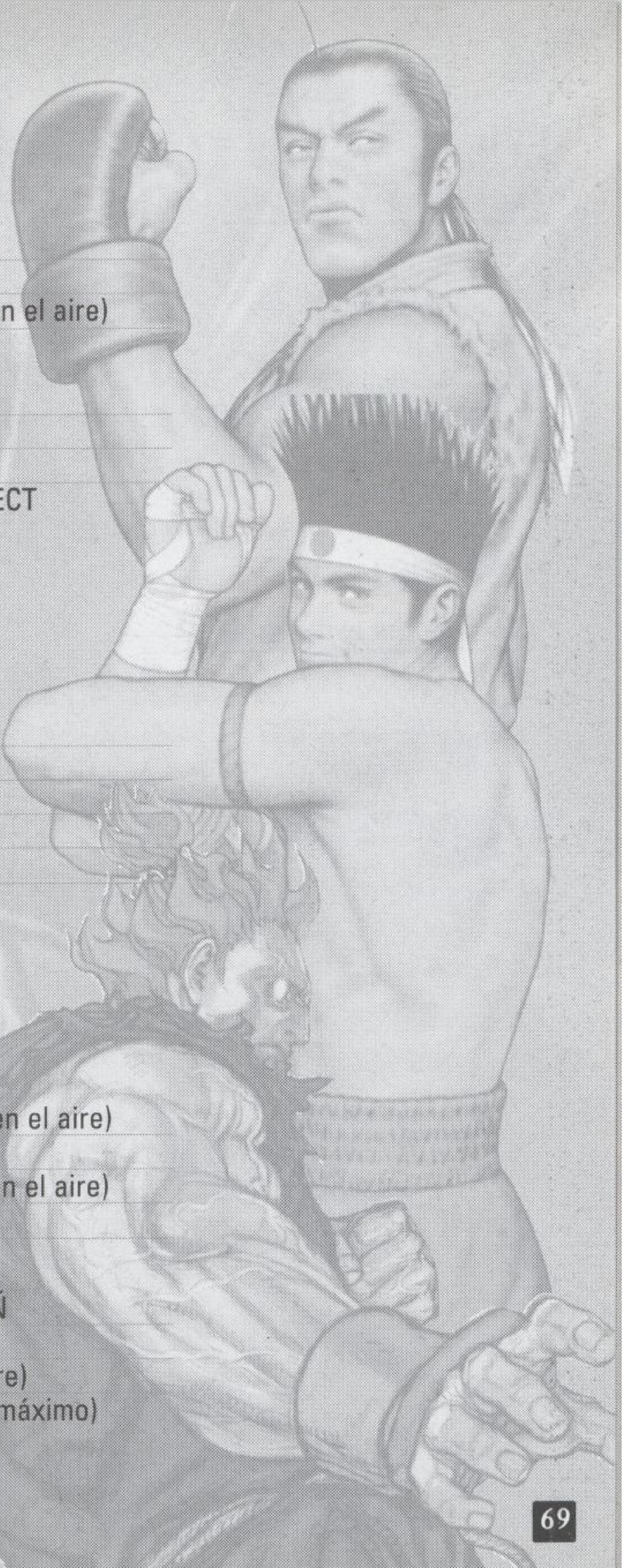
AKUMA

Movimientos especiales

Gou Haoken	↓↘→ + Ñ (se puede dar en el aire)
Gou Shoryuken	→↓↘ + Ñ
Tatsumaki Zankukyaku	↓↙← + P (se puede dar en el aire)
Hyakkishu	→↓↘ + P, después Ñ o P

Supercombinaciones

Messatsu Gou Hadou	→↘↓↙← (dos veces) + Ñ
Messatsu Gou Shoryu	↓↘→↓↘ + Ñ
Tenma Gou Zankuu	↓↘→↓↘→ + Ñ (en el aire)
Shungokusatsu	ÑS ÑS → PS ÑF (nivel 3 y máximo)



EVIL RYU

Movimientos especiales

Hadoken	↓↘→ + Ñ
Shoryuken	→↓↘ + Ñ
Tatsumaki Senpukyaku	↓↙← + P (se puede dar en el aire)
Ashura Senku	→↓↘ o ←↓↙ + ÑÑÑ (o PPP)

Supercombinaciones

Shinku Hadoken	→↘↓↙← (dos veces) + Ñ
Messatsu Gou Shoryu	↓↘→↓↘ + Ñ
Shungokusatsu	ÑS ÑS → PS ÑF (nivel 3 y máximo)

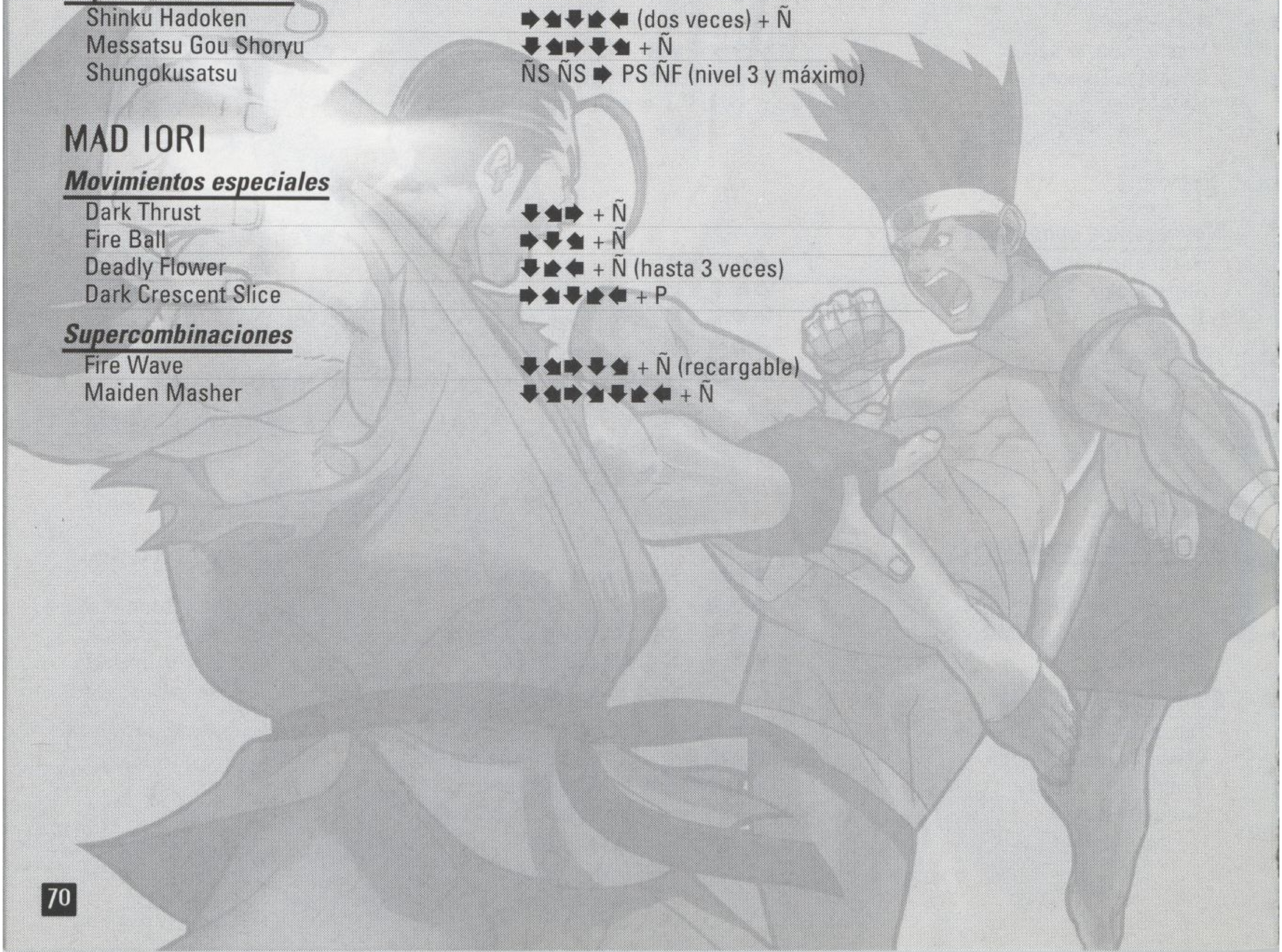
MAD IORI

Movimientos especiales

Dark Thrust	↓↘→ + Ñ
Fire Ball	→↓↘ + Ñ
Deadly Flower	↓↙← + Ñ (hasta 3 veces)
Dark Crescent Slice	→↘↓↙← + P

Supercombinaciones

Fire Wave	↓↘→↓↘ + Ñ (recargable)
Maiden Masher	↓↘→↘↓↙← + Ñ



KIM

Movimientos especiales

Crescent Moon Slice	↓ ↙ ← + P
Flying Kick	↓ ↘ → + P (en el aire)
Flying Slice	↓recarga ↑+ P
Comet Cruncher	←recarga →+ P

YAMAZUKI

Movimientos especiales

Hydra's Judgement	→↓ ↘ + Ñ
Upper Serpent Slash	↓ ↙ ← + ÑS (recargable)
Middle Serpent Slash	↓ ↙ ← + ÑM (recargable)
Lower Serpent Slash	↓ ↙ ← + ÑF (recargable)
Taunt & Counter	← ↙ ↓ ↘ →+P
Double Return	↓ ↘ →+Ñ
Flight of Tempering	→↓ ↘ +P
Sand Scattering	↓ ↙ ← +P

KYO

Movimientos especiales

Fireball	→↓ ↘ + Ñ
Crescent Slash	→↘ ↓ ↙ ← + P
Spinning Kick	→↓ ↘ + P
New Wave Smash	↓ ↘ →+ P, después P
Wicked Chew	↓ ↘ → + ÑS o ÑM
Poison Gnawfest	↓ ↘ → + ÑF

¡ENFRÉNTATE AL DESAFÍO!

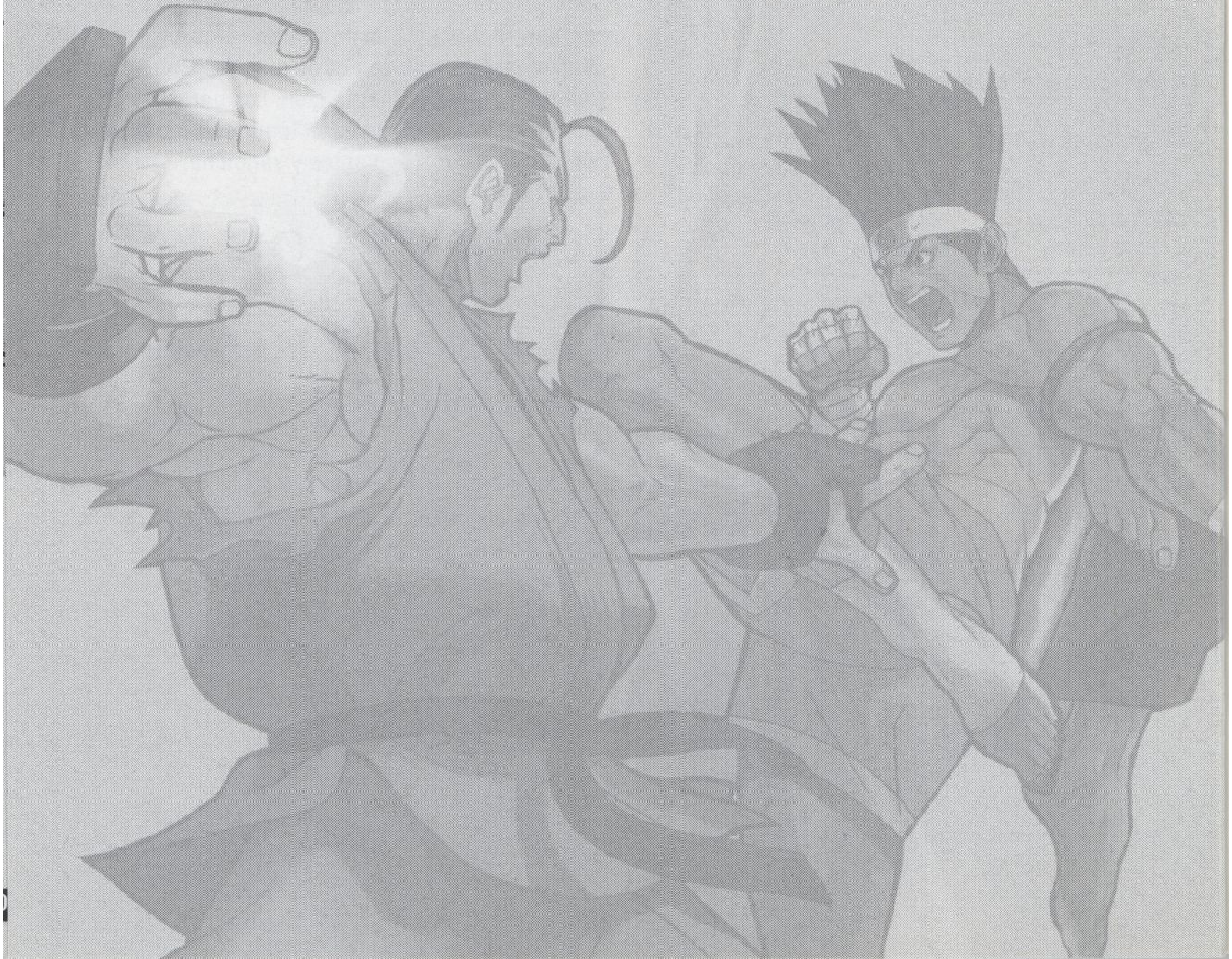
Al jugar contra la IA en la modalidad de recreativas (Arcade Mode) o de combate por parejas (Pair Match Mode), el personaje que consiga una buena puntuación de estilo se enfrentará a los Challengers, que no son otros que emisarios del mal y adoradores de la destrucción. Los demás miembros del equipo pueden tener que encararse también con otros dementes y sanguinarios luchadores.

¡CON ELLOS LLEGA EL VERDADERO DESAFÍO!

¡Y eso no es todo!

Si consigues llegar al último nivel marcando estilo, Akuma te estará esperando relamiéndose de antemano por lo que piensa hacerle a tu equipo. ¿Serás lo suficientemente duro como para derrotar a todos tus contrincantes y lograr la victoria final?

Notes/Notas/Note



Customer Service Numbers

- **Australia** 1 902 262 662
  $1.99 per min. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** 0820 500 535
  0.145 . Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgien** 011 516 406
  National rate Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Danmark** 33 26 68 00
  Free Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** 09 4764460
  Free Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation- laitteistotukea varten.
- **France** 0820 31 32 33
  Prix d'un appel local - ouvert du lundi au Samedi. Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assisitance technique concernant la PlayStation.
- **Deutschland** 01805 766 977
  0.12 Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontakteren Sie bitte den Kundenservice.
- **Hellas** 00 301 677 7701
  National Rate. **Παρακαλ με να καλε τε αυτ τα Τηλ ωνα Ε υπηρ τησης Πελατ ν μν για τε νικη υπ στ ρι η για την κ νσ λα** PlayStation.
- **Ireland** 0818 365065
  National rate. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Israel** 1 800 390 900
  National rate. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** 848 82 83 84
  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Malta** 344700
  National rate. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Nederland** 0495 574 817
  Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** 09 415 2447
  National rate. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** 820 75 050
  Free. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Portugal** 707 232310
  0.109 . Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation.
- **España** 902 102102
  National rate. Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** 08 587 822 40
  Free. Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.
- **Schweiz/Suisse** 0900 55 20 55
  National rate. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen. Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assisitance technique concernant la PlayStation.
- **UK** 08705 99 88 77
  National rate. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

SLES-03889

"[PlayStation logo]" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5055060900154